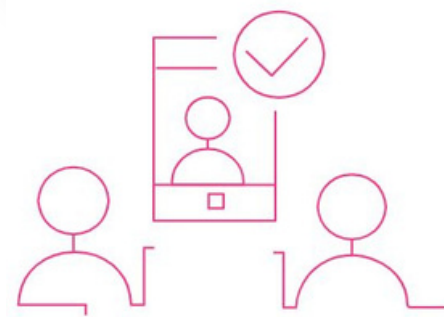


Resources for  
Post-Pandemic  
Effective Training

# Operationalisering af DigComp's ressourcer for udbydere af erhvervsuddannelser og i forbindelse med Livslang Læring

<https://project-reset.eu>



# Indholdsfortegnelse

Resumé	1
DigComp's tredimensionelle indvirkning	3
Operationalisering af DigComp 2.2: fokus på elevers digitale kompetencer	6
Operationalisering af DigCompEDU: fokus på underviseres digitale kompetencer	12
Operationalisering af DigCompORG: stærkelse af organisationers IT-parathed	18

# Resumé

Meningen med dette korte dokument er at støtte læseres navigation i DigComp's økosystem, de officielle EU kursus- og uddannelsesområder indenfor digitale kompetencer. Målet er at yde solide, robuste og pålidelige pejlemærker, som brugere kan læne sig op ad for at forstå, hvordan DigComp og dets videreudviklede ressourcer praktisk og operationelt kan bruges.

For næsten 20 år siden blev digitale kompetencer af Det Europæiske Råd identificeret som nøglekompetencer til livslang læring: en vigtig række af færdigheder samt viden til alle EU-borgere for at opretholde den sociale, teknologiske og økonomiske udvikling af EU-samfund overalt. For yderligere at facilitere borgeres tilegnelse af disse kompetencer har EUs institutioner igennem årene skabt officielle kursus- og uddannelsesrammer for at operationalisere standard kursus- og uddannelsespena baseret på netop disse kompetencer. Derudover er der også udviklet specifikke uddannelsesområder, underkompetencer og progressionsmodeller til at holde øje med og vurdere elevens fremskridt.

Udviklingen af disse kursus- og uddannelsesområder er et forsøg på at konsolidere en fælles tilgang til uddannelse og kursusforløb på EU niveau, der er både kortfattet og på samme tid omfattende nok til at kunne fungere internationalt og i forskellige økosystemer.

I dag repræsenterer DigComp en fælles EU-tilgang til uddannelse og kurser indenfor digitale kompetencer, hvor digitale kompetencer er identificeret som: [...] selvsikker, kritisk og ansvarlig brug af digitale teknologier i forbindelse med læring, arbejde og generel tilstedeværelse i samfundet [...] informations- og datafærdigheder, skabelse af digitalt indhold (inklusiv programmering), sikkerhed (inklusiv digital velvære og kompetencer indenfor cybersikkerhed), spørgsmål om intellektuel ejendom, problemløsning og kritisk tænkning

# DigComp's tredimensionelle indvirkning

Til trods for at de formelt blev skabt og almindelig kendt som de officielle kursus- og uddannelsesområder for EU-borgere indenfor digitale kompetencer, adresserer DigComp's udvidede bibliografi sig også til to andre dimensioner, der er yderst vigtige for at nå EU's forventede mål om, at "befolkningen generelt skal være digitalt bevidst":

- opkvalificeringsmuligheder for undervisere
- digitalisering og generel digital parathed indenfor kursus- og uddannelsesverdenen

En omfattende forståelse for de potentielle fordele, der ligger i DigComp's operationelle indlejring i kursus- og uddannelsesaktiviteter, ekskluderer ingen af de tre involverede indvirkninger.

En vurdering af DigComp og en organisations interne tilgang til dets rammer stiller en kursus- og uddannelsesudbyder bedre i forhold til at:

a) levere digital uddannelse af høj kvalitet samtidig med at man sikrer elever og kursister den læring, der er anset som fundamental for en omfattende og systemisk digital uddannelse;

b) støtte nye kapacitetsopbyggende muligheder for undervisere, der ligger i tråd med strategisk at prioritere deres kvalifikationer, parathed og effektivitet i forhold til at opfange og adressere elever og kursisters evigt skiftende behov;

c) styrke organisationens generelle digitale omstilling ved at investere i og konsolidere nye IT-ressourcer både set i perspektivet af menneskelig kapital, infrastruktur og organisatorisk planlægning.

DigComp's økosystem tackler hver af de tre ovennævnte indvirkninger via finjusteret videreudvikling af DigComp. Fra uddannelsesudbyderens perspektiv:

- DigComp 2.2 (sidst opdaterede version dateret 2022) giver klare referencer til, hvilke digitale undervisningsområder og kompetencer bør være interessante for enhver gruppe af elever og kursister, dvs. hvilke digitale færdigheder, tilgange og viden forventer EU-institutioner, at EU-borgere skal besidde.
- DigCompEDU giver klare reference til, hvilke digitale færdigheder forventes af undervisere for bedre at kunne udstyre dem med nye færdigheder, tilgange og viden, som er instrumentale i forhold til målet om digitale færdigheder for elever og kursister.
- DigCompORG deler en meget detaljeret og omfattende checkliste for, hvilke indikatorer og parametre uddannelses- og kursusudbydere skal kigge på for selv at vurdere niveauet af digital omstilling i deres organisation samt yderligere områder, hvor man kan booste digitaliseringen på organisatorisk niveau.

Hvert af disse tre rammesætninger har et specifikt fokus, dets egen skala og omfang, dets egen struktur og design. DigComp 2.2 adresserer elever og kursisters digitale behov og genererer en positiv indvirkning i forhold til elever generelt; DigCompEDU adresserer underviseres digitale behov og genererer en positiv indvirkning i forhold til uddannelsesudbydere og -tilbud; DigCompORG adresserer kursus- og uddannelsesudbyderes muligheder for digitalisering og genererer en positiv indvirkning i forhold til organisatorisk forandring og digital udvikling i hele økosystemet.

# Operationalisering af DigComp 2.2: fokus på elevers digitale kompetencer

Med operationalisering af DigComp 2.2 menes muligheden for at restrukturere og relancere erhvervsskolers udbud af digital uddannelse og kursusaktivitet baseret på selvsamme pensum, der allerede er udviklet af indenfor rammerne af DigComp, således at man kan opsnappe og sætte fokus på den læring, der forventes at være instrumental for at styrke elever og kursisters digitale kompetencer.

Kursus- og uddannelsesudbydere kan enten integrere DigComp's model som en helhed i deres uddannelsestilbud eller lade sig inspirere i forhold til at udvikle deres eget pensum: det relevante er ligheden mellem den læring, skolerne garanterer, og den læring DigComp understreger som værende meget vigtig.

Undervisere får til gengæld robuste referencer for kapacitetsopbygning i forhold til digitale færdigheder.



**Table 1: Undervisningsområder og relaterede kompetencer**

<b>Undervisningsområde</b>	<b>Kompetencer</b>
<b>1. Informations- og data-færdigheder</b>	1.1 Browsing, søgning og filtrering af data, information og digitalt indhold 1.2 Evaluering af data, information og digitalt indhold 1.3 Håndtering af data, information og digitalt indhold
<b>2. Kommunikation og samarbejde</b>	2.1 Interaktion via digitale teknologier 2.2 Deling via digitale teknologier 2.3 Aktivt borgerskab via digitale teknologier 2.4 Samarbejde via digitale teknologier 2.5 Netikette 2.6 Håndtering af digital identitet
<b>3. Produktion af digitalt indhold</b>	3.1 Udvikling af digitalt indhold 3.2 Integration og videreudvikling af digitalt indhold 3.3 Copyright og licenser 3.4 Programmering
<b>4. Sikkerhed</b>	4.1 Beskyttelse af udstyr 4.2 Beskyttelse af persondata og privatliv 4.3 Beskyttelse af helbred og velvære 4.4 Miljøbeskyttelse
<b>5. Problemløsning</b>	5.1 Løsning af tekniske problemer 5.2 Identifikation af behov og teknologiske løsninger 5.3 Kreativ brug af digitale teknologier 5.4 Identifikation af mangel på digitale kompetencer

Kilde: [DigComp 2.2, 2022](#)

DigComp 2.2. brugere har også adgang til:

**1. En 8-trins model brugt af undervisere til at vurdere og evaluere elevers generelle digitale færdigheder inden uddannelsesstart og/eller deres progression og måde at arbejde på undervejs i et undervisningsforløb.**

Progressionsmodellens struktur er inspireret af det officielle Europæiske Kvalifikationsramme (European Qualification Framework) ([EQF](#)), som repræsenterer EUs standard læringsbaserede rammesætning i forhold til at klarlægge, hvad en person ved, forstår og er i stand at gøre.

Progressionsmodellen gælder for hver af kompetencerne i tabel 1 med specifikke forskelle for hvert af de 8 trin.

Generelt sker overgangen fra et trin til det næste på baggrund af tre variabler:

- graden af kompleks opgave som en person kan udføre forbundet med den givne kompetence
- graden af en elevs autonomi i opgaveløsningen
- det kognitive domæne relateret til aktiviteten

Tabel 2: Generisk progressionsmodel

Færdigheds-niveau	Opgavens kompleksitet	Autonomi	Kognitivt domæne
Niveau 1	Simpel opgave	Med vejledning	Huske
Niveau 2	Simpel opgave	Selvstændigt og vejledning efter behov	Huske
Niveau 3	Veldefinerede rutineopgaver, ukomplicerede problemstillinger	Selvstændigt	Forstå
Niveau 4	Veldefinerede opgaver og problemstillinger, der ikke er rutine	Uafhængigt og vejledning efter behov	Forstå
Niveau 5	Forskellige opgaver og problemstillinger	Vejlede andre	Anvende
Niveau 6	Forskellige opgaver og problemstillinger	I stand til at tilpasse sig andre i en kompleks kontekst	Evaluerer
Niveau 7	Løse komplekse problemstillinger med begrænsede løsningsmuligheder	Bidrage til faglig praksis og vejlede andre	Skabe
Niveau 8	Løse komplekse problemstillinger med mange interagerende faktorer	Foreslå nye ideer og processer	Skabe

Kilde: DigComp 2.2, 2022

**2. Et nyt sæt færdigheder, tilgange og viden diversificeret af den viden og det niveau, som elever tilegner sig ved at overgå fra et trin til det næste.**

Baseret på en fælles foreslået definition opdeles en kompetence i tre definerende elementer:

- Viden, som refererer til fakta og tal, koncepter, etablerede ideer og teorier der understøtter et givent område eller emne.
- Færdigheder, som refererer til evnen og kapaciteten til at udføre processer og bruge eksisterende viden til at opnå resultater.
- Tilgang, som refererer til dispositionen og tankegangen til at agere eller reagere på ideer, personer eller situationer.

Implikationen er specifikt for digitale kompetencer:

- Viden identificerer, hvordan digitale teknologier kan understøtte kommunikation, kreativitet og innovation samt være opmærksom på relaterede muligheder, begrænsninger, effekter og risici. Viden giver forståelse for de generelle principper, mekanismer og logikker, der understøtter digitale teknologier under udvikling, og for de grundlæggende funktioner og brugen af diverse enheder, software og netværk. Individuer bør have en kritisk tilgang til validiteten, pålideligheden og indvirkningen af information og data tilgængeliggjort via digitale midler samt være opmærksom på lovmæssige og etiske principper involveret i brugen af digitale teknologier.

- Færdigheder identificerer, hvordan individer bør være i stand til at bruge digitale teknologier til at understøtte aktivt borgerskab og social inklusion, samarbejde med andre samt kreativitet i jagten på personlige, sociale og finansielle mål. Færdigheder inkluderer evnen til at tilgå, bruge, filtrere, evaluere, producere, programmere og dele digitalt indhold. Individer bør være i stand til at håndtere og beskytte information, data og digitale identiteter og til at genkende og effektivt bruge software, enheder, kunstig intelligens eller robotter.
- Tilgang identificerer en etisk, sikker og ansvarlig måde at bruge disse redskaber. Arbejde med digitale teknologier og indhold kræver en reflektiv og kritisk attitude og samtidig en nysgerrig, åben og fremadskuende tilgang til udvikling.

2.2 versionen af DigComp indeholder 250 eksempler på viden, færdigheder og tilgang, der støtter borgere og elever i fortroligt at prøve kræfter med grundlæggende og avancerede teknologier.

### **3. En række fiktive scenarier indenfor både beskæftigelse og uddannelse, hvori kompetencerne kan manifesteres i praksis.**

I denne forbindelse anbefales brugere at kigge på to andre videreudviklinger af DigComp udgivet med to års mellemrum.

DigComp i praksis - en liste med 38 initiativer og projekter anerkendt af den Europæiske Kommissions Fælles Forskningscenter (Joint Research Centre of the European Commission) som officiel god praksis i forbindelse med operationaliseringen af DigComp i forhold til uddannelses- og kursusaktiviteter. Brugere kan benytte DigComp i praksis til at få ideer, samle stof til eftertanke og få overordnet inspiration til at starte egen DigComp i praksis initiativ og generelt til at få en bedre forståelse for, hvilke fordele der ligger i implementering.

DigComp ifm. arbejde - en liste med 9 initiativer og projekter anerkendt af den Europæiske Kommissions Fælles Forskningscenter (Joint Research Centre of the European Commission) som officiel god praksis i forbindelse med operationaliseringen af DigComp i forhold til beskæftigelsesegnethed og beskæftigelse generelt. Brugere kan benytte DigComp i praksis til at få ideer, samle stof til eftertanke og få overordnet inspiration til at starte egen DigComp ifm. arbejde initiativ og generelt til at få en bedre forståelse for, hvilke fordele der ligger i implementering udover i uddannelsessammenhænge.

# Operationalisering af DigCompEDU: fokus på underviseres digitale kompetencer

Med operationalisering af DigCompEDU menes muligheden for at restrukturere og relancere udbuddet af digital uddannelse for undervisere, således at man kan udstyre dem med nye og innovative færdigheder, viden om og tilgang til digital uddannelse og digital undervisning.

Kursus- og uddannelsesudbydere kan enten integrere DigCompEDU's model som en helhed i deres efteruddannelsestiltag eller lade sig inspirere i forhold til at udvikle deres eget opkvalificerings- og kapacitetsopbyggende program: det relevante er ligheden mellem den læring, underviserne får, og den læring DigCompEDU understreger som værende meget vigtig.

Rationalet forbliver det samme: selvom det er sandt, at intet forhindrer DigComp 2.2 i at blive implementeret som læringsreference for opkvalificering af undervisere, tager DigCompEDU skridtet videre ved at sætte fokus på helt nye undervisningsområder, kompetencer og læring, der er strategisk designet til kommende digitale undervisere.

Sammenlignet med det *traditionelle* DigComp 2.2, hvor man kun har to skalaer repræsenteret ved undervisningsområder og kompetencer, har vi i DigCompEDU yderligere et strukturelt trin repræsenteret ved en given kompetence og den tilknyttede pædagogiske dimension:

- Kompetencer i forhold til general opkvalificering af undervisere og andre fagprofessionelle
- Kompetencer i forhold til udvikling af nye digitale tilgange til uddannelse
- Kompetencer i forhold til at videregive digitale kompetencer til elever

Mere specifikt har man:

**Tabel 3: oversigt over DigCompEDU**

<b>Underviseres faglige kompetencer</b>	<b>Område 1 Fagligt engagement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virksomhedskommunikation</li> <li>• Fagligt samarbejde</li> <li>• Reflekterende praksis</li> <li>• Fortsat faglig digital udvikling og efteruddannelse</li> </ul>
<b>Underviseres pædagogiske kompetencer</b>	<b>Område 2 Digitale ressourcer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Udvælgelse</li> <li>• Produktion og modificering</li> <li>• Håndtering af beskyttelse og deling</li> </ul>
	<b>Område 3 Undervisning og læring</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Undervisning</li> <li>• Vejledning</li> <li>• Fælles læring</li> <li>• Selvregulerende læring</li> </ul>
	<b>Område 4 Evaluering</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalueringsstrategier</li> <li>• <u>Evidensanalyse</u></li> <li>• Feedback og planlægning</li> </ul>
	<b>Område 5 Dygtiggørelse af elever</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tilgang og inklusion</li> <li>• Differentiering og personalisering</li> <li>• Aktiv engagering af elever</li> </ul>
<b>Elevers kompetencer</b>	<b>Område 6 Facilitering af elever</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informations- og <u>datafærdigheder</u></li> <li>• Kommunikation</li> <li>• Skabelse af indhold</li> <li>• Ansvarlig brug</li> <li>• Problemløsning</li> </ul>

Kilde: DigCompEDU, 2017

Hver kompetence har tilknyttet:

- **Beskrivelse**, en intuitiv og præcis beskrivelse målrettet elevens hurtige forståelse for, hvad de har med at gøre
- **Aktiviteter**, konkrete eksempler på, hvordan den givne kompetence anvendes via illustration af overordnet skala og omfang (ikke en udtømmende liste)
- **Digitale teknologier**, IT-ressourcer (software, hardware og indhold), der understøtter underviseres konkrete udførelse af den givne kompetence
- **Progression**, en kort beskrivelse af, hvordan den givne kompetence implenteres på hvert trin
- **Færdighedserklæring**, en række eksempler på opgaver, som undervisere under uddannelse bør kunne udføre efter tilegnelse af hvert trin

Selvom rationalet forbliver det samme er DigCompEDU's progressionsmodel markant anderledes end DigComp 2.2 progressionsmodellen. For et omfattende billede af den færdighedserklæring, der er knyttet til hvert trin for hver kompetence, anbefales læsere at kigge på den officielle publikation. Som i tabel 2 får læseren den generelle rammesætning for progression samt de særlige elementer og indikatorer for hvert trin:



### **Nybegynder (A1):**

Nybegyndere er opmærksomme på digitale teknologiers potentiale for at forbedre pædagogisk og faglig praksis. Dog har de meget lidt kontakt med digitale teknologier og bruger dem hovedsageligt til forberedelse af undervisning, administration eller virksomhedskommunikation. Nybegyndere har brug for vejledning og opmuntring for at udvide deres repertoire og anvende deres eksisterende digitale kompetencer i pædagogisk øjemed.

### **Udforsker (A2):**

Udforskere er opmærksomme på digitale teknologiers potentiale og er interesserede i at udforske dem for at forbedre pædagogisk og faglig praksis. De er begyndt at bruge digitale teknologier på nogle områder uden dog at følge en konsekvent tilgang. Udforskere har brug for opmuntring, indsigt og inspiration, dvs. videndeling via eksempler og vejledning fra kolleger.

### **Integrator (B1):**

Integratorer eksperimenterer med digitale teknologier i en række sammenhænge og til en række formål ved at integrere dem i mange af deres praksisser. De bruger dem kreativt til at forbedre diverse aspekter af deres faglige engagement. De er ivrige efter at udvide deres repertoire. De arbejder dog stadig på at forstå, hvilke redskaber virker bedst i hvilke sammenhænge og på at knytte digitale teknologier til pædagogiske strategier og metoder. For at blive eksperter har integratorer blot brug for mere tid til eksperimentering og refleksion samtidig med at have fokus på samarbejde og videndelig.

## **Ekspert (B2):**

Ekspertter bruger en række digitale teknologier på selvsikker og kritisk vis for at forbedre deres faglige aktiviteter. De udvælger målrettet digitale teknologier til specifikke formål og forsøger at forstå fordele og ulemper ved forskellige digitale strategier. De er nysgerrige og åbne for nye ideer, velvidende at der er mange ting, de endnu ikke har prøvet. De eksperimenterer som en måde at udvide, strukturere og konsolidere deres strategiske repertoire. Ekspertter er enhver uddannelsesinstitutions ryggrad, når det kommer til innovativ praksis.

## **Førende superbrugere (C1):**

Førende superbrugere har en konsekvent og omfattende tilgang til brug af digitale teknologier for at forberede pædagogiske og faglige praksisser. De besidder et bredt repertoire af digitale strategier og forstår at vælge den mest optimale i enhver sammenhæng. De reflekterer konstant over og udvikler løbende deres praksis. Via videndeling med kolleger holder de sig opdateret om nye udviklinger og ideer. De er en kilde til inspiration for andre, til hvem de videregiver deres ekspertise.

## **Pioner (C2):**

Pionerer stiller spørgsmål ved nuværende digitale og pædagogiske praksisser, som de selv er superbrugere af. De bekymrer sig om begrænsninger og ulemper ved disse praksisser og er drevet af at innovere uddannelse yderligere. Pionerer eksperimenterer med yderst innovative og komplekse digitale teknologier og/eller udvikler nye pædagogiske tilgange.

Pionerer er en unik og sjælden art. De leder innovation og er rollemodeller for yngre undervisere.

# Operationalisering af DigCompORG: styrkelse af organisationers IT-parathed

Med operationalisering af DigCompORG menes uddannelses- og kursusudbyderes mulighed for selv at vurdere deres digitaliseringsniveau, samt hvor hurtigt deres digitale omstilling går.

DigCompORG deler en liste med 74 faktorer, hvorpå uddannelses- og kursusudbydere kan integrere og systematisk arbejde med digitale læringspraksisser og tilgange.

Disse faktorer kan ses som en slags parameter, som organisationer og institutioner kan referere til for at monitorere og måle deres digitaliseringsniveau.

Ifølge denne meget korte beskrivelse vil DigCompORG træde ind i et nyt diskussions-spektrum: indtil nu har DigComp 2.2 og DigCompEDU taget den menneskelige faktor i betragtning, når der tales om digital uddannelse og kursusaktivitet (først for elever, dernæst for undervisere), og nu indikerer DigCompORGs fokus en institutions-centreret analysestruktur, der starter med planlægning og implementering af organisationsforandringer.

DigCompORG er brugbar specifikt for undervisere og andre instruktører i lederroller og med beslutningskompetence. Naturligvis er den menneskelige faktor ikke ekskluderet fra diskussionen, men i dette tilfælde anskues digitalisering fra en anden vinkel, som starter med en top-down strategi i forhold til underviseres kompetencer og dernæst relevansen, indvirkningen og bæredygtigheden af et givent uddannelsesstilbud. Personlige ansvarsområder og bottom-up fremdrift er tværgående i forhold til mange af de tematiske elementer og falder ind under dem som udløser af forandring og udvikling.

I tråd med DigComp 2.2 og DigCompEDU gør operationaliseringen af DigCompORG det nemmere for en organisation at bevæge sig mod mål om innovation, udvikling af menneskelig kapital og digital parathed, samtidig med at man strategisk opnår sine pædagogiske, teknologiske og organisatoriske prioriteringer.

DigCompORG er for organisationer, der ønsker at have effektiv integration af digitale teknologier som et af sine hovedmål for at kunne udbyde uddannelse af højere kvalitet samt være hurtige til at reagere i forhold til omverdenens konstant skiftende behov.

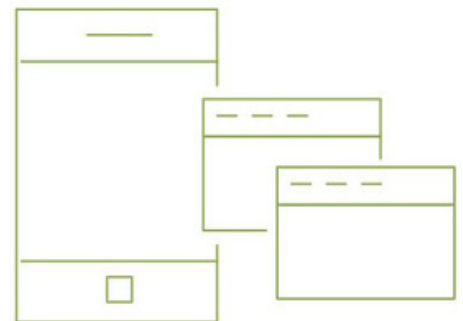
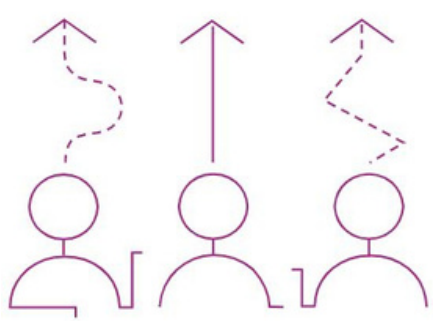
Hvert af de syv tematiske elementer adresserer en dimension af den komplekse og sofistikerede proces, der driver organisationer mod digital omstilling og bør derfor tolkes via MECE metoden (Mutually Exclusive, Collectively Exhaustive), dvs. de syv tematiske elementer overlapper ikke hinanden og udgør samlet en udtømmende liste.

Herunder introduceres et omfattende overblik over alle tilgængelige tematiske elementer, underelementer og beskrivelser.

Tematisk element	Underelement	Beskrivelse
Lederskab og styring	En del af missionen, visionen og strategien	1. Potentialet for digitale læringsteknologier er tydeligt markeret 2. Fordelene ved digitale læringsteknologier er kommunikeret 3. Den strategiske plan omfatter læring i den digitale tidsalder 4. Åben uddannelse er et aspekt af offentligt engagement
	Understøttet af en implementeringsplan	5. Planlægning bygger på det, der er muligt, samtidig med at man adresserer forhindringer 6. Interne interessenter har en grad af selvbestemmelse 7. Muligheder, opfordringer og belønninger for personale er identificeret 8. Læring i den digitale tidsalder er på linje med bredere prioriteringer 9. Der er dobbelte mål om at modernisere eksisterende uddannelser og udbyde nye muligheder
	Lederskabs- og styringsmodel	10. Der er fælles forståelse for og tilslutning til implementeringsplanen 11. Lederansvar er tydeligt tildelt 12. Ressourcer er på niveau med budgetter og bemanning 13. Implementeringsplanens resultater, kvalitet og indvirkning gennemgås 14. Specifikke initiativer og/eller pilotprojekter evalueres 15. Implementeringsstatus er benchmarket 16. Tilsyn med politikker og direktion er tydelig
Undervisning og læring	Ansatte og elevers digitale kompetencer	17. Ansatte og elever er digitalt kompetente 18. Online sikkerhed, risici og ansvarlighed er i højsædet 19. Ansatte og elevers digitale kompetencer er benchmarket 20. Digitale kompetencer inkluderes i personalevurdering
	Gentænkning af roller og pædagogiske tilgange	21. Ansatte er en del af forandringer 22. Nye roller tåntænkes ansatte 23. Nye roller tåntænkes elever 24. Pædagogiske tilgange udvides 25. Individualiseret læring udvikles 26. Kreativitet fremmes 27. Samarbejde og gruppearbejde forventes 28. Sociale og følelsesmæssige færdigheder udvikles
Faglig udvikling	/	29. Forpligtelse til konstant personlig udvikling er tydelig 30. Adgang til konstant personlig udvikling er til rådighed for ansatte på alle niveauer 31. Konstant personlig udvikling går i tråd med individuelle og organisatoriske behov 32. En bred vifte af tilgange til konstant personlig udvikling er tydelig 33. Certificerede muligheder for konstant personlig udvikling fremmes
Evaluering	<u>Evalueringsformater</u>	34. Omfanget af formativ vurdering er udvidet 35. Summativ vurdering er diversificeret 36. Selvvurdering og peer-vurdering fremmes 37. Der opfordres til og forventes omfattende, personificeret og meningsgivende feedback
	Genkendelse af uformel og formel læring Læringsdesign på baggrund af analyse	38. Tidligere, eksperimenterende og åben læring anerkendes og akkrediteres 39. <u>Læringsanalyse</u> tages op til strategisk overvejelse 40. En <u>adfærdspraksis</u> for <u>læringsanalyse</u> er på plads 41. Lærings understøttes gennem <u>læringsanalyse</u> 42. Kvalitetsstyring og pensum understøttes af <u>læringsanalyse</u>

Indhold og pensum	Promovering af digitalt indhold og åbne <del>uddannelsesressourcer</del> (OER – Open Educational Resources)	43. Ansatte og elever skaber indhold 44. Indhold bruges bredt og effektivt 45. Intellektuel ejendom og copyright respekteres 46. Digitale værktøjer og indhold er korrekt licenseret 47. Åbne <del>uddannelsesressourcer</del> promoveres og bruges
	Relancering og nyfortolkning af pensum	48. Fagbaseret læring gentænkes for at skabe mere integrerede tilgange 49. Tid og sted for læring omlægges 50. Online undervisning er en realitet 51. Læring i autentiske kontekster promoveres 52. Online undervisning og læring er tydelig på tværs af uddannelsesområder 53. Elevers digitale kompetencer udvikles konstant
Samarbejde og netværk	Promovering af networking og deling	54. Netværkssamarbejde for ansatte med henblik på at samle ekspertise og dele indhold er normen 55. Indsats for videndeling anerkendes 56. Elever er en del af effektiv networking 57. Deltagelse i videndelingsaktiviteter og -events promoveres 58. Internt samarbejde og videndeling forventes
	Strategisk tilgang til kommunikation	59. En tydelig kommunikationsstrategi er på plads 60. En dynamisk online tilstedeværelse er tydelig
	Udvikling af partnerskaber	61. En forpligtelse til videndeling via partnerskaber er tydelig 62. Ansatte og elever tilskyndes til aktiv involvering i partnerskaber
Infrastruktur	Fysiske og virtuelle læringsrum	63. Fysiske læringsrum optimerer læring i den digitale tidsalder 64. Virtuelle læringsrum optimeres
	Digital infrastruktur	65. En acceptabel brugspolitik er på plads 66. Pædagogisk og teknologisk ekspertise bestemmer investeringer i digitale teknologier 67. En række digitale læringsteknologier understøtter læring hvor som helst og hvornår som helst 68. Bring Your Own Device (BYOD) (Medbring Egen Computer/Enhed) støttes 69. Risici relateret til ulighed og digital inklusion adresseres 70. IT- og brugersupport er tydelig 71. Assisterende teknologier adresserer særlige behov 72. Beskyttelse af privatliv, fortrolighed og sikkerhed er veletableret 73. Effektiv indkøbsplanlægning er tydelig 74. En <del>operationaliseringsplan</del> for grundlæggende og effektiv informations- og kommunikationsteknologi er på plads

Kilde: DigCompORG, 2015



## Partners



<https://project-reset.eu>

