

Hvad er Digitalt Mindset & Kompetence?

I dette papir går Digital Dogme tæt på begrebet *Digitalt Mindset*, og ser på hvordan det spiller sammen med begrebsuniverset omkring *digital kompetence*. Med dette papir får du redskaberne til at komme i gang med at arbejde med din virksomheds digitale mindset.

Der er ikke noget nyt i, at den teknologiske udvikling går stærkt, og at det kræver, at vi som samfund og borgere udvikler os med teknologien. Der tales ofte om "Digitalt mindset" som noget, vi alle skal have – uanset om man er kassemedarbejder i Føtex eller advokat i et stort firma – og der findes et utal af studier og rapporter, der fokuserer på netop dette begreb. De mange perspektiver på det digitale mindset har gjort det til et af de mest centrale begreber i nyere tids HR- og ledelseslitteratur, men begrebet er efterhånden blevet så udvandet, at det for mange er blevet til en ledelsesfloskel.

Forstå byggestenene

For at kunne tale om digitalt mindset, er det nødvendigt at træde et skridt tilbage i ligningen og forstå den større sammenhæng, der er kompetenceudvikling. En af de mest udbredte rammeværktøjer til design af læringsforløb er Blooms taksonomi, der identificerer tre læringsdomæner: det kognitive, det psykomotoriske og det affektive domæne. I dag bruges oftere den mindre akademiske KSA-model, der refererer til hhv. *knowledge*, *skills* og *attitude* eller *character*, og på dansk kender de fleste det som viden, færdigheder og indstilling. De tre læringsdomæner kan ses som byggestenene i ethvert lærings- eller kompetenceudviklingsforløb og beskrives nedenfor:

Viden

Viden er resultatet af assimileret information, der er opnået gennem læring. Viden består grundlæggende af fakta, teorier, principper og traditioner relateret til et arbejde eller studie. Viden kan bedst beskrives som teoretisk eller faktuel.

Færdigheder

En færdighed er evnen til at løse en opgave eller et problem i praksis, mens instrumentel færdighed er evnen til at anvende en metode, et materiale eller et værktøj.

Indstilling

Indstilling (mindset) repræsenterer holdninger, måder at tænke på og motivation for at handle. Derfor har det stor indflydelse på folks digitale aktiviteter. Her skal f.eks. forstås etik, værdier, prioriteter, ansvarlighed, samarbejde og autonomi.

Figur 1

Digitalt Mindset

"Et digitalt mindset handler grundlæggende om indstillingen til og åbenhed overfor systematisk at undersøge og at sætte sig ind i muligheder og risici forbundet med digitale teknologier, ift. de kontekster man befinder sig i, og på den baggrund træffe beslutninger der skaber værdi."

- Hanne Shapiro, Shapiro Futures

Figur 2

Digital Kompetence

Digital kompetence er en kombination af viden, evner og indstilling til via teknologi, at udføre opgaver, løse problemer, kommunikere, håndtere information, samarbejde, skabe og dele indhold effektivt, hensigtsmæssigt, sikkert, kritisk, kreativt, selvstændigt og etisk.

- Center for Digital Dannelse

Digital Kompetence & Mindset

Når man taler om digitalt mindset, skal man se det som en af byggestenene eller læringsdomænerne i dét at have *digital kompetence* (figur 2). I stedet for at tale om indstilling her, kan man med fordel bruge begrebet digitalt mindset, der netop defineres som en indstilling til digitale teknologier. På den måde bliver digitalt mindset et læringsdomæne indenfor digital kompetence.

Digital kompetence = (viden + færdigheder) x digitalt mindset

Domænernes sammenspil

I figur 3 defineres tre læringsdomæner indenfor digital kompetence. Digitalt mindset er det vigtigste læringsdomæne men også dét, der er sværest at arbejde med og ændre på, da de fleste mennesker er styret af deres mindset. En ændring i mindset kan f.eks. involvere fralæggelse af gamle vaner, styrkelse af tillid til ledelsen, motiverende samtaler, afstemning af forventninger i plenum, mere involvering i forandringer osv.

De tre læringsdomæner er gensidigt afhængige af hinanden, f.eks. vil mere viden om teknologi ofte være ledsaget af et øget digitalt mindset. Vil man træne medarbejdernes digitale mindset, skal man derfor se på spillet mellem alle tre domæner i digital kompetence. Det er en forudsætning for digitalt mindset, at du træner medarbejdernes viden og færdigheder indenfor det digitale, og vice versa. Du kan også se digital kompetence som en ligning, hvor digitalt mindset fungerer som en multiplikator af viden og færdigheder.

Læringsdomæner i digital kompetence

Figur 3

*Viden knyttet til teknologi.
Færdigheder til at anvende digitale værktøjer og medier.
Digitalt Mindset ift. strategisk brug, åbenhed, kritisk forståelse, kreativitet, ansvarlighed og selvstændighed.*

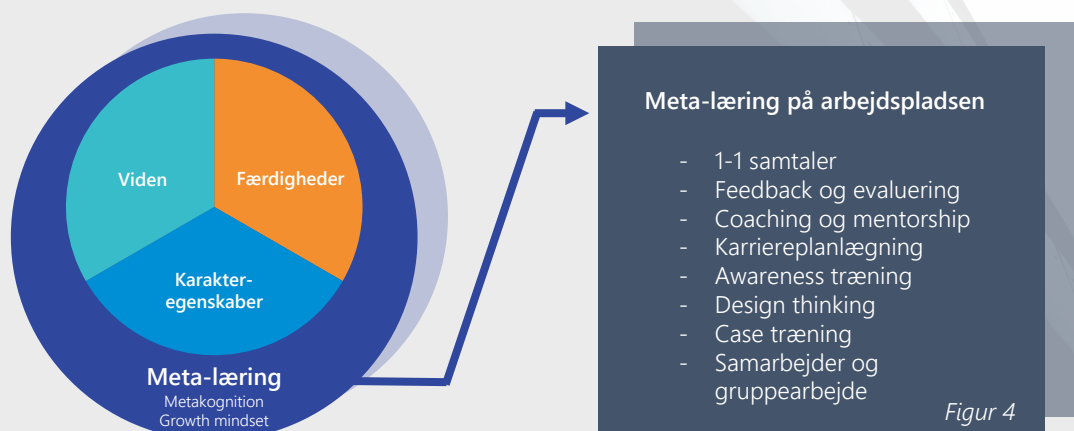
Kontekst is Key

En vigtig pointe er, at digitalt mindset er kontekstuelt betinget i en arbejdsmæssig sammenhæng. Det handler derfor ikke om at følge opskriften på digitalt mindset, men om at definere hvad digitalt mindset er i den enkelte organisation. Digitalt mindset i Lufthavnen er f.eks. Ikke det samme som digitalt mindset i Netcompany.

At Lære at Lære

De tre læringsdomæner er et simpelt framework til at forstå digitalt mindset ift. digital kompetence, men det er ikke lavet til den digitale verden, vi i dag lever i. Det er til gengæld det fire-dimensionelle framework udviklet af bl.a. Charles Fadel. Fadel's framework inkluderer også tre læringsdomæner eller dimensioner, men han tilføjer også en fjerde dimension: *meta-læring*, dvs. evnen til at reflektere over egen læring. Det handler om at lære, *hvordan* man lærer, og *hvorfor* man lærer. I OECD kaldes denne dimension for *reflektionsevne*. I Fadel's framework ligger digitalt mindset implicit i karakter-egenskaberne og i growth mindsettet, der muliggør meta-læring.

Karakter-egenskaber er sværest at ændre på, men du kan som leder gå ind og arbejde aktivt med meta-læring (figur 4).



Figur 4

Kilder:

Shapiro (2021): *Digital transformation - implication for jobs and working cultures*. 2021 Singapore Future of Learning and work IAL
Center for Digital Dannelse: <https://digitalekompetencer.dk/digitalekompetencer/front/what-is-digital-competence/>
Fadel, Bialik & Trilling (2015): *Four-Dimensional Education*, Center for Curriculum Redesign, Boston MA

Appendix

24st Century Skills framework: de fire c'er (kompetencer)

Læs mere her: <https://4dedu.org/competencies/>

Skills How we use what we know	Competency	Subcompetency	Includes
	CREATIVITY	CRE1: Generating and seeking new ideas	imaginativeness imagination ingenuity
		CRE2: Developing personal tastes and aesthetics	
		CRE3: Being comfortable with risks, uncertainty, and failure	
		CRE4: Connecting, reorganizing, and refining ideas into a cohesive whole	
CRE5: Realizing ideas while recognizing constraints			
CRITICAL THINKING	CRI1: Identifying, clarifying, and organizing information	problem-solving analysis reasoning	
	CRI2: Considering other points of view		
	CRI3: Applying sound reasoning to decision-making		
	CRI4: Assessing validity and quality of information		
	CRI5: Reflecting critically on one's own reasoning and assumptions		
COMMUNICATION	COM1: Asking questions and actively listening	dialogue listening speaking	
	COM2: Clearly and concisely articulating ideas or messages		
	COM3: Using and understanding nonverbal and paralingual communication		
	COM4: Communicating via multiple modes (digitally, orally, etc.)		
	COM5: Empathizing with audiences and adapting messages accordingly		
COLLABORATION	COL1: Taking and sharing responsibility with others	cooperation teamwork group cohesion	
	COL2: Utilizing each individual's unique skills and perspectives		
	COL3: Navigating and resolving interpersonal conflict		
	COL4: Giving and receiving constructive feedback		
	COL5: Empathizing with and actively supporting team members		

EMU: Teknologiforståelse i Folkeskolen (kompetenceområder)

Læs mere her: <https://emu.dk/grundskole/teknologiforstaelse>

Digital myndiggørelse	<p>Digital myndiggørelse omhandler en kritisk, refleksiv og konstruktiv undersøgelse og forståelse af digitale artefakters muligheder og konsekvenser.</p> <p>Eleverne skal gennem arbejdet med kompetenceområdet opnå kompetence til at vurdere digitale artefakters anvendelighed, intentionelitet og konsekvenser for individ, fællesskab og samfund. På baggrund af en faglig vurdering skal eleverne lære at komme med konkrete forslag til redesign af eksisterende digitale artefakter.</p>
Digital design og designprocesser	<p>Digital design og designprocesser sætter fokus på de kreative processer, under hvilke digitale artefakter tilvejebringes, herunder de valg og fravalg, som designeren har foretaget i processen.</p> <p>Digital design og designprocesser omhandler tilrettelæggelse og gennemførelse af iterative designprocesser under hensyntagen til fremtidige brugskontekster. Eleverne skal lære at rammesætte komplekse problemstillinger med henblik på at tilrettelægge, gennemføre og argumentere for design af egne digitale artefakter.</p>
Computationel tankegang	<p>Computationel tankegang sætter fokus på elevernes evne til at modellere virkeligheden, så elementer kan udføres computationelt.</p> <p>Computationel tankegang omhandler analyse, modellering og strukturering af data og dataprocesser. Det vil sige, at eleverne skal lære at afkode fænomener og processer fra hverdagen, fra faglige sammenhænge og i digitale artefakter og beskrive disse i form af algoritmer og digitale modeller.</p>
Teknologisk handleevne	<p>Teknologisk handleevne sætter fokus på sprog, udtrykkevne og mestring af værktøjer i forhold til at kunne udtrykke computationelle tanker i et digitalt artefakt.</p> <p>Teknologisk handleevne handler om mestring af computersystemer, digitale værktøjer og tilhørende sprog samt programmering. Gennem arbejdet med dette kompetenceområde skal eleverne lære at benytte mange forskellige digitale teknologier, ligesom de skal lære at have strategier til og erfaring med eksempelvis at fejlfinde og løse problemer i forhold til disse og at kunne træffe den rigtige beslutning om valg af værktøj.</p>