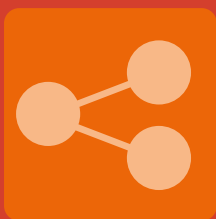
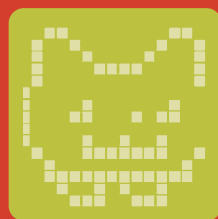


Malene Erkmann



```
11100010100100100100  
10100101001010010001  
01010010010111011011  
01010010101110101001  
01010010110010010101  
01010100101010101001  
01010101010101010101  
00101010010101010100
```



GRUNDBOG I DIGITALE KOMPETENCER



Samfunds
litteratur

Malene Erkmann

Grundbog i digitale kompetencer

Samfunds
litteratur

Malene Erkmann
Grundbog i digitale kompetencer
1. udgave, 2015

© Samfundslitteratur 2015

Omslag: Imperiet (Harvey Macaulay)
Sats: SL grafik (slgrafik.dk)
Tryk: Narayana Press (narayana.dk)

ISBN trykt bog: 978-87-593-2389-2
ISBN e-bog: 978-87-593-2451-6

Samfundslitteratur
Rosenørns Allé 9
1970 Frederiksberg C
info@samfundslitteratur.dk
samfundslitteratur.dk

Alle rettigheder forbeholdes.
Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner, der har indgået aftale med Copydan, og kun efter de i aftalen nævnte rammer.
Undtaget herfra er korte uddrag til anmeldelse.

INDHOLD

Forord og læsevejledning 7

KAPITEL 1

Indledning – om digitale kompetencer 13

KAPITEL 2

Identiteter i en onlinekultur 21

KAPITEL 3

Hypertekster 39

KAPITEL 4

Tags og sociale metadata 57

KAPITEL 5

Mikrotekster 81

KAPITEL 6

Grafikkens kommunikation 99

KAPITEL 7

Big data 117

KAPITEL 8

Spilelementer i medietekster 133

KAPITEL 9

Spredning af nye tekster på nettet 151

KAPITEL 10

Læring gennem bevægelse med it 171

KAPITEL 11

Kommunikation i et netværkssamfund 187

KAPITEL 12

Samarbejde på nettet 203

KAPITEL 13

Søgning 223

Vejledninger til bogens eksempler på nettet 239

Henvisninger i bogen 241

Indeks 247

FORORD OG LÆSEVEJLEDNING

Grundbog i digitale kompetencer henvender sig til lærer- og pædagogstuderende på grund- og efteruddannelse, men den kan også læses af lærere og pædagoger i skoler og daginstitutioner, der har brug for et bud på, hvad grundlæggende digitale kompetencer kunne være. Bogen henvender sig desuden til forældre og frivillige i organisationer, der arbejder med børn og unge.

Hele det pædagogiske område har på mange måder taget it og digitale medier til sig. I børnehaven er billederne blevet digitale, så de hurtigt kan printes og hænges op som en orientering til forældre om, hvad der er sket i institutionen. Skriftlige arbejder i skolen skrives nu i et tekstbehandlingsprogram og afleveres måske digitalt direkte til læreren. Vi har taget de digitale løsninger til os, på de områder hvor de kan styrke det, vi altid har gjort. Men den digitale kultur byder også på helt nye fænomener, som det pædagogiske område både kan profitere af, men også bidrage til. Det er disse nye fænomener, der er omdrejningspunktet for denne bog.

Bogen forsøger ikke at være en forskningsrapport, men i stedet at være en grundbog, en studiebog, der kan hjælpe sin læser til at skaffe sig grundlæggende digitale kompetencer.

Professor i medieteor, Lev Manovich, lægger vægt på, at digitale medier har to sider: computerlaget og kulturet (Manovich, 2001). Det betyder, at computerens logik har fundamental indflydelse på kulturens udfoldelse. Hvis vi vil forstå den digitale kultur, hvis vi vil blive digitalt dannede, må vi med andre ord forstå computerens logik, teknologi og processer.

Bogen er bygget op omkring 12 begreber, der samtidig repræsenteres af et visuelt ikon og udgør overskrifterne i bogen. De 12 begreber dækker 12 kompetenceområder, som på mange måder overlapper hinanden, og som med fuld berettigelse kunne være afgrænset på andre måder. Mit udgangspunkt har været at præsentere digitale fænomener, som på forskellig vis har kulturel betydning, og som afslører nye fortællegenrer, nye samværsformer og nye måder at søge viden og lære på. For hvert af de 12 begreber har jeg forsøgt at

give mit bud på essensen af fænomenet, hvordan det adskiller sig fra tidligere, og mit bud på relevant forskning, der kan hjælpe til en forståelse af begrebet. Jeg har samtidig lagt vægt på, at digitale kompetencer består af både viden og færdigheder, hvorfor læringsmålene i hvert kapitel afspejler både videns- og færdighedsmål, ligesom der i hvert kapitel indgår en opfordring til en praktisk udforskning af fænomenet. Jeg har forsøgt at lade bogen være et eksempel på nogle af mine pointer. Med henvisning til kapitlerne *tags* og *gamification* er hvert kapitel tagget med relevante nøgleord, ligesom hvert kapitel afsluttes med en quiz. Quizzen kan opfattes som en kontrol af egen forståelse af – eller i hvert fald erindring om – det læste, men kan også løses inden kapitlet læses for at få en forståelse af, hvad teksten byder på. Da et væsentligt element ved de digitale medier er, at de er multimodale og derfor betjener sig af flere former end bare tekst, er der mulighed for at blive introduceret til hvert kapitel ved hjælp af et lille videoklip, et *mem*, der ligger tilgængeligt på bogens blog (digitale-kompetencer.blogspot.dk) skjult bag en QR-kode i hvert kapitel. Sidst i denne læsevejledning kan du se en guide til, hvordan du scanner bogens QR-koder. Med dette klip har jeg forsøgt at bringe mundtligheden ind i dit arbejde med bogen, som jeg håber, du vil få mulighed for at diskutere med kollegaer, medstuderende, børn, forældre eller naboer. Af samme grund er bogen i høj grad bygget op omkring mantraet: *show – don't tell* – 'vis det i stedet for at fortælle om det'. Hvert kapitel indeholder derfor flere eksempler på brug af fænomenerne, end det indeholder teorier. Det vil måske for nogle virke mangelfuldt, hvorfor jeg i hvert kapitel har forsøgt at give mine bud på relevant – og forhåbentlig interessant – videre læsning. Disse lister vil dog i høj grad være præget af engelske tekster, både i form af artikler, videoer og andre visuelle udtryk.

Progressionen i bogen bevæger sig fra det grundlæggende til det mere specifikke, hvor de senere kapitler i højere grad bygger på begreber og fænomener, der er præsenteret tidligere i bogen.

I kapitel 1 indledes med bogens grundlæggende forståelse af digitale kompetencer, og kapitlet er dermed udgangspunktet for de følgende kapitler.

Kapitel 2 behandler identiteter i en onlinekultur og de grundlæggende kompetencer med hensyn til at kunne træde ind i det virtuelle rum, nemlig ved at kunne skabe og sikre din virtuelle identitet.

I kapitel 3 præsenteres hypertexten, fordi det er den mest fundamentale nye teksttype, fordi de fleste af os møder den hver dag, og fordi vi ved, at denne