Stafræn hæfni

Skov, A. (2016). Center for Digital Dannelse. https://stafraenhaefni.is/stafraen-haefni/is/front/what-is-digital-competence/

VR. (á.á.). VR Stafræna hæfnihjólið. https://stafraenhaefni.is/

Stafræn hæfni

Stafræn hæfni samanstendur af viðeigandi þekkingu, færni og viðhorfi til þess að nota tæknina til að vinna verkefni og leysa vandamál, eiga í samskiptum og samvinnu, vinna með upplýsingar, búa til efni og deila því með öðrum á skilvirkan, hagkvæman, öruggan, gagnrýninn, skapandi, sjálfstæðan og siðferðislega réttan hátt, sbr. stafræna hæfnihjólið.

Mælingar

Mælingar á stafrænni notkun og netnotkun í Evrópu snúast nú meira um að greina aðgang og notkun en raunverulega hæfni (þ.e. að mæla gæði, viðhorf og aðferðir við notkun). Það að kunna á helstu stafrænu tólin og geta bjargað sér í netumhverfi er þó aðeins fyrsta skrefið í átt að framúrskarandi stafrænni hæfni.

Þróun stafrænnar hæfni ætti að vera áframhald á kunnáttu á tæki og tól, og felast sífellt meira í hæfnisviðum sem krefjast virkrar þátttöku, samskipta, gagnrýni og skipulags.

Þekking

Þekking er afrakstur upplýsingaöflunar sem til verður við nám. Þekking er samansafn staðreynda, kenninga, lögmála og hefða sem tengjast starfsgrein eða námi. Þekkingu má lýsa sem fræðilegri eða byggðri á staðreyndum.

Leikni

Leikni er hæfileikinn til að leysa verkefni eða vandamál, en einnig má tala um verklega leikni, en það er getan til þess að nota tiltekna aðferð, efnivið eða verkfæri.

Viðhorf

Viðhorf okkar og skoðanir lýsa því hvernig við hugsum og hvað rekur okkur áfram. Þess vegna hafa viðhorf okkar mikil áhrif á það hvernig við notum stafræna tækni. Þessi þáttur nær meðal annars yfir siðferði, gildi okkar og það sem við setjum í forgang, sem og ábyrgð, samvinnu og sjálfstæði.

Setjið nafnið ykkar og áfanga hér

