

Disclaimer

Dette materiale indeholder nye tilgange, som først bliver offentliggjort i april 2022 og er på tryk i kommende bog oktober 2022.

Jeg uddyber og faciliterer gerne workshops og samtaler og metoder om følgende, men materialet vil være en samling af tidligere materiale og kommentarer om nye tilgange af hensyn til ophavsretten hos forlaget.

Tilgangen går mod begrebet digitalt moden fremfor begrebet digital dannelse og retter sig på tværs af livsroller, aldre, individuelt såvel som kollektivt.

Mvh Lykke Møller Kristensen

Stifter af Digiwise og den ny tænketank, Techhood

Med udgangspunkt i brugernes banehalvdel.



Brugeren forstået som både børn/unge såvel som fagpersoner, forældre, ledere, politikere, medarbejdere etc.



UNGE OG TRIVSEL I FÆLLESSKABER

Med udgangspunkt i brugernes banehalvdel.

Brugeren forstået som både børn/unge såvel som fagpersoner, forældre, ledere, politikere, medarbejdere etc.

Perspektiv på PRÆMISSEN

I en gennembrudstid, hvor teknologi skal redde klimaet og digitalisering er spørgsmål til det narrative forstummet. Teknologi og digitalisering repræsenterer en nødvendig forandring, og i teorien er præmissen for alt liv på jorden nu digitalisering og teknologi, og hvem tillader sig at betvivle det i andet end bekymring over data, digital trivsel og sikkerhed samt sociale mediers indflydelse på unge. Det konkrete bliver til skepsis, det diffuse bliver præmissen, og den personaliserede digitalisering i skikkelse af mobilen og personlige profiler selve livet.

Der er turbo på udviklingen, og politikere og erhvervsliv arbejder sammen om at øge digitaliseringen, mens samarbejdet om, hvordan vi som mennesker klædes på til at trives med og træffe kloge valg undervejs i udviklingen er reduceret til et diffust begreb, nemlig digital dannelse, som det er individets ansvar at håndtere i en kollektiv digitalisering

. Dannelsesperspektivet taler meget godt ind i opfattelsen af, at teknologi og digitalisering er præmissen for livet på jorden, og digital dannelse fremgår i alle visioner som en form for fodnote - det skal kunne lykkes ved at digitalt danne "folk". Og naturligvis børnene.

Hos børn og unge ser vi tegn på, at den digitale verden ER livet mere end et redskab, og der er en forventning om, at digital dannelse giver dem de kompetencer, de har brug for. Men kompetencerne er diffuse og baseret på det, vi endnu ikke ved.

Uddrag af indledning til kommende bog



Længe før den tyske filosof, Martin Heidegger, talte om teknologi som afhængig af menneskers håndtering, var computeren opfundet og under udvikling. I årtierne efter Heideggers teori skete der en markant eskalering af det, vi i dag kalder den teknologiske udvikling. Begrebet digitalisering blev et fremtidsperspektiv før årtusindeskiftet, uden at det var noget, borgere, politikere og virksomheder for alvor kunne smage, dufte eller mærke. Internettet, mails og nyhedssøgning blev dog en smagsprøve på den fagre nye verden i 90'erne og i nullerne blev iPhone allemandseje fra 2007.

Før iPhone var der sket en overgang fra fælles skærm til personlig skærm - eller i hvert fald til personlige profiler, om det var mail-log ind, kundelogin eller medarbejderlogin. Med smartphonen blev vi individuelt digitaliseret. Vi lærte at klikke, swipe, dele, like, købe, bestille, tilrettelægge, planlægge, arbejde 24/7 for os selv, vores arbejdsplads, kommunen, når vi skal bestille pas og ikke mindst for Google.

Vi bruger det digitale på tværs af livsroller - eks:



socialt



job/studie



forældre/
barn/
pårørende



leder/
medarbejder



interessefællesskab



borger



til oplysning/
information/
medier



som forbruger



tidsfordriv/
hobby/inspiration



IKKE TO DIGITALE BRUGERE ER ENS

Individets tilgang til det digitale og digital adfærd vil i følge studier altid være påvirket af erfaringer og indsigter, der baserer sig på oplevelser på tværs af livsroller.

For mindre børn handler det ofte om underholdning (Youtube, spil etc), der over tid grundlægger en opfattelse af, hvilken adfærd, der "gælder".

For børn i indskolingsalder handler det så småt også om sociale kodekser, sociale kontakter, interaktioner og så meget digitalt som muligt. Har de ikke en telefon eller spil/sociale medier, bliver de stadig eksponeret for indhold og viden, som deres venner og søskende ser.

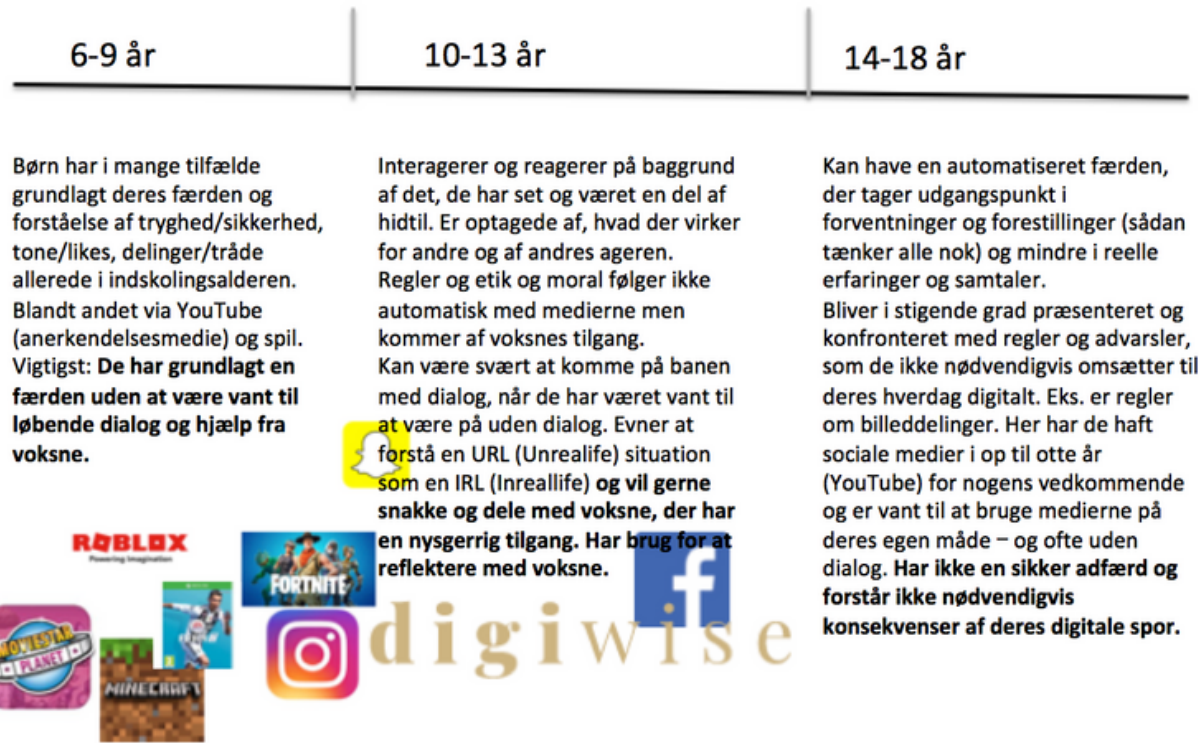
For ældre børn i grundskolen afhænger den digitale adfærd og kultur af gruppen og det digitale såvel som fysiske fællesskab, men gennemgående er det, at børn og unge gør det, de ser virke og som andre gør. De forsøger selv at finde vejen og regne selv svære temaer eller dilemmaer ud og opfatter det ikke som en mulighed at sætte ord på det meste. Nogle italesætter det som afstand.

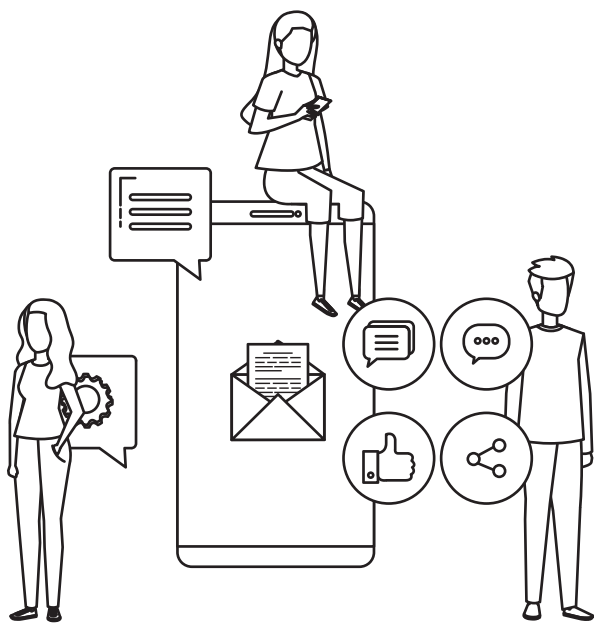
Hos de ældste grundskole-børn samt unge på ungdomsuddannelser, erhvervsuddannelser etc. breder brugen af det digitale sig til flere flader af livet, og potentialet for de digitale afledninger er højere. Her er selvbillede, like-kultur, flertalsmisforståelser omkring tilgængelighed, forsøg på at forstå, digital sikkerhed, fællesskaber og afkodninger en stor del af hverdagen. Der er i nogen grad en opfattelse af skyldfølelse over at have så meget brug for telefonen og et ønske om, at alle andre lægger den.

De færreste unge har digitale kompetencer, der baserer sig på at kunne konvertere erfaring til indsigter og erkendelse (dannelse)



Kort intro til den digitale tidslinje

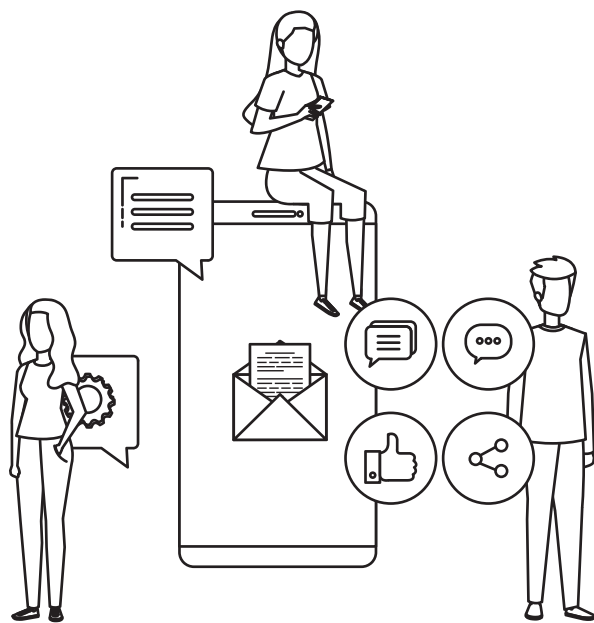




Unge der kan swipe, dele, like, skabe digitale film og klikke cookies væk, er ikke nødvendigvis digitale dygtige.

Unge, der er teknisk stærke, er ikke nødvendigvis digitalt modne.

Digital modenhed skabes i dialog og ved at have nogle, at spille bolden op ad.



De er uhyre uvante med de fysiske fællesskaber, ligesom de digitale fællesskaber er individualiserede fællesskaber på tværs af sporadiske idéer, flertalstomisforståelser, dialogknaphed, sårbarhed, selvbillede og manglende spejling samt ikke mindst isolation.

Isolation - ikke kun fra hinanden, men også isoleret som værende "digitalt indfødte" eller digitalt stærke af voksne og fagpersoner, der heller ikke selv er digitalt stærke.

Et væsentligt værktøj er dialog, digitaliseringskompass og formålsafkalring.

Som i andre digitale processer eller digitalisering af arbejdsgange, er digitalisering i sig selv ikke svaret på optimering men det er derimod en høj bevidsthed om formål, og deraf metode (uden diffuse termer).

Kejserens nye klæder skal udfordres og formålet konkretiseres og teser underbygges eller nytænkes.

Unge, der allerhelst ville lægge deres telefon, gør det ikke, fordi andre ikke gør det.
Men hvis nogle gjorde, ville andre følge med.

Som unge skriver i ny bog:

"Sociale medier er eks. et redskab til at kunne kommunikere, det er ikke præmissen for kommunikation.

Teams er et redskab til at kunne holde digitale møder. Det er ikke en erstatning for mødet mellem mennesker.

Robotter til demente er et redskab til at kunne understøtte en læring, men de er ikke en erstatning for mennesker (endnu)"

"AI er for eksempel ikke objektiv.
Hvem for har for eksempel programmeret Siri?"

"Vi bliver fortalt, at vi da bare kan lægge telefonen, eller slukke Messenger, men i hvilken del af vores liv, har vi lært det?"

POPULÆRE PLATFORME



Snapchat



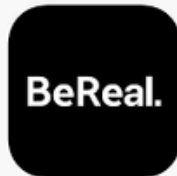
Instagram



Twitter



Periscope



Whatsapp



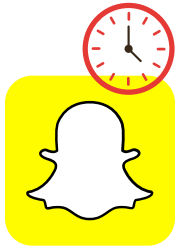
Pinterest



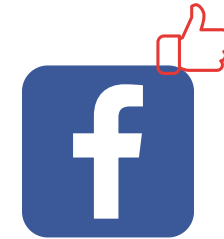
VPN er skjult IP-adresse. Dvs. mange brugere tror, at de kan gøre præcis, hvad de vil, når de bruger VPN. Desværre er de ikke opmærksomme på, at VPN-udbyderen altid vil kunne se, hvad de deler og klikker på.

HVERDAGEN ER BÅRET AF ANDERKENDELSES- OG SEKUND-MEDIER

Anerkendelsesmedier er medier båret af likes, mens sekundmedier er medier båret af opfattelsen af, at det kun tager et øjeblik at agere eller interagere.



Snapchat



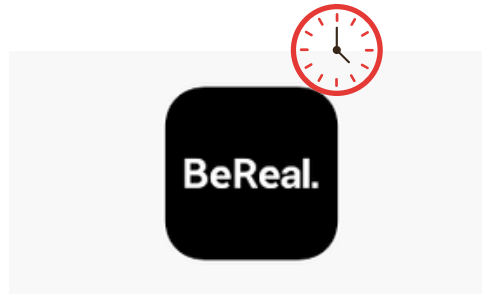
Instagram



Twitter



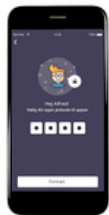
Periscope



Whatsapp



Pinterest

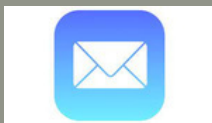


Alle tvunge og i sær offentlige anses som værende ikke-intuitive, og de færreste unge sætter sig rigtig ind i dem når blot det virker.

Eksempler på tvungne digitale formål

Alle digitale formål indeholder et potentiale for en afledning, ofte spontant, heraf også manglende refleksion og modstandskraft

Aula



1

Opfattelsen af interesser, medier og Google er, at det er en hjælp.

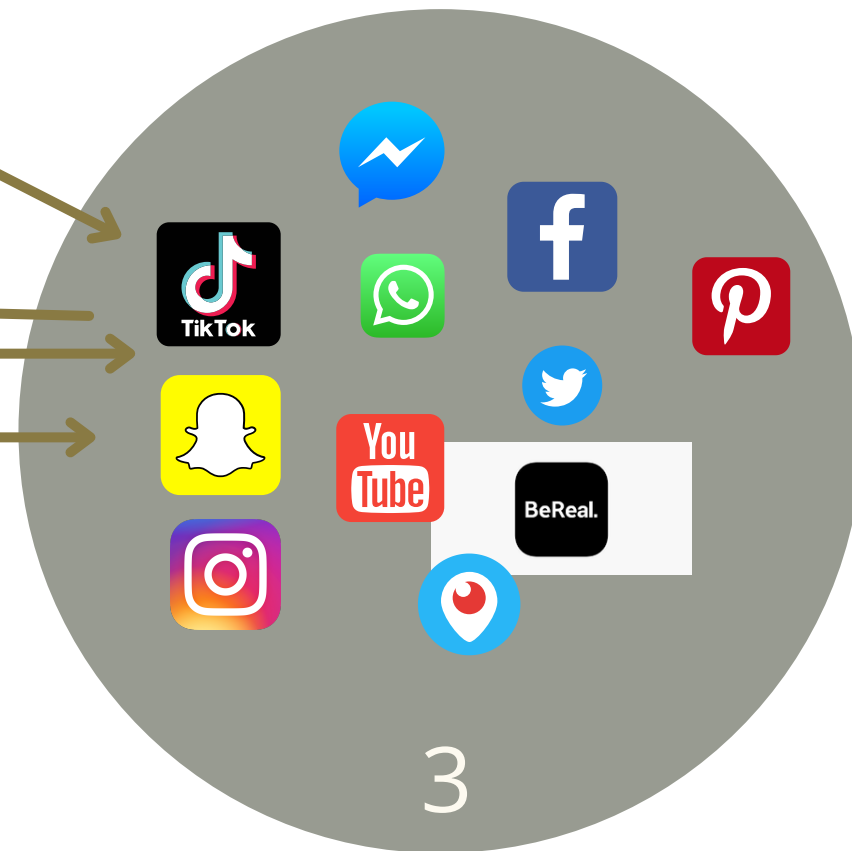
Også herfra er trafikken normalt videre "til højre"



2

POTENTIALLET FOR DIGITALE AFLEDNING

formål 1 ender ofte i formål 3 ubevidst



I DAG RETTER DIGITAL DANNELSE SIG BREDT MOD EN INDRE FORSTÅELSE (INTUITVE MØNSTRE) EKS. VED AT KUNNE:

at kunne indgå i trygge og værdiskabende samspil med andre mennesker i den virtuelle verden.

at kunne overveje egne og andres intentioner, handlinger og udtryksformer i den virtuelle virkelighed.

at kunne finde og lokalisere fake news og være kritisk i brugen af teknologi

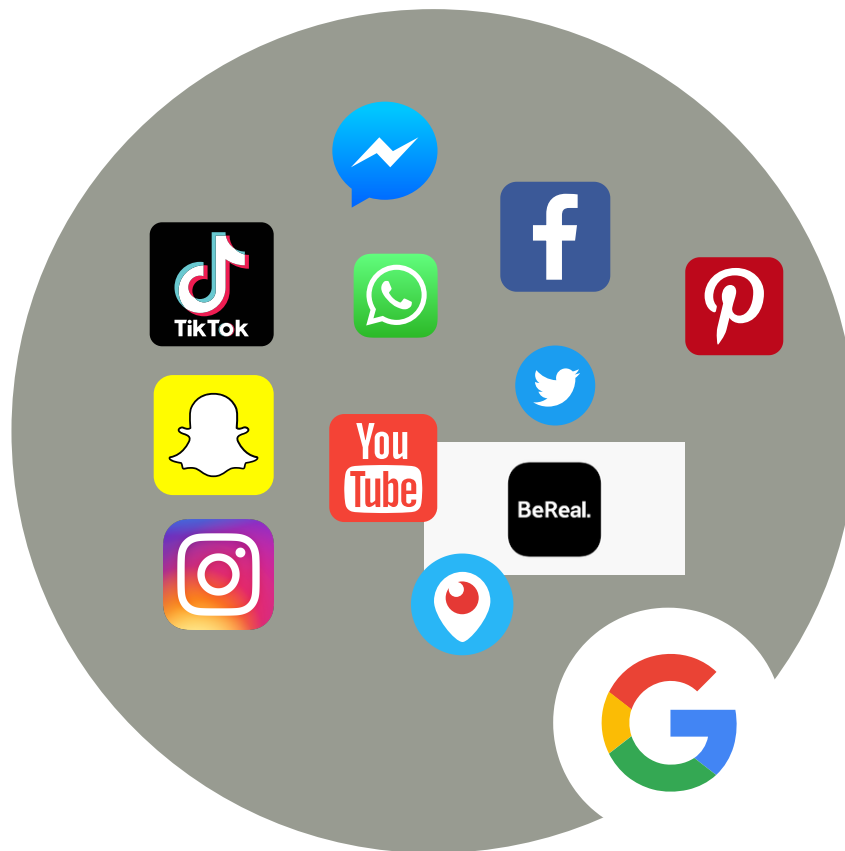
at være i stand til at vurdere konsekvenserne af digitale gerninger.

at vurdere, hvordan teknologi skal anvendes, og hvornår den (mobilen) skal slukkes.

1

2

CENTRERER SIG OMKRING DENNE DEL AF DIGITAL ADFÆRD:



Misforståelse:

Unge oplever en forventning om, at de kan håndtere dilemmaer og temaer med eks. tænd/sluk ved alene at have lært om vaner, addictivt design eller hævnporno (eks.)

Hvis formålet ikke er på plads, hvordan kan metode og output så være det. Digital dannelse er bredt, konkrete digitale kompetencer er nære og kan tage udgangspunkt i brugernes banehalvdel.
Digital dannelse handler om lidt af det hele.

1

2

Der er ikke noget, der hedder:

"Pas på dig selv på nettet!"

Men noget, der hedder:

"Hvordan passer du på dig selv på nettet?"

1

2

EKSEMPLER

(DIGITAL DANNEELSE)

FORMÅL: UNDERVISNING DIGITAL SIKKERHED

(DIGITALE KOMPETENCER):

FORMÅL: FORSTÅELSE FOR VIGTIGHEDEN AF DIGITAL SIKKERHED GENNEM EGNE BRUGEROPLEVELSER - HEREFTER REDSKABER

Hav altid formålet (kompetencen) på plads og lad metoden være i samspil: Lad med andre ord brugerens indsigt skabe grundlag for refleksion og deraf erfaring og nye handlemønstre.

DIGITAL DANNEELSE

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Her er fem gode sikkerhedsregler, og her er en case med en dårlig oplevelse med dårlig sikkerhed. Derfor skal du beskytte dig selv, og her kan du gøre det.

Udfordring: Indsigten er fortalt og tager ikke højde for brugeren.

DIGITALE KOMPETENCER

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Åbnende dialog: er der nogle, der kender nogle etc.

Tjek hinandens forældre, læreren, en perifer person ud - hvad kan man se, og hvad ville være udfordringen, hvis de forkerte kunne få øje på det? Hvad kan man gøre for at beskytte sig selv? Brugeren bliver i stand til at finde og forstå de rette indstillinger.

Vi spiller bold op ad hinanden, og bruger vores egne erfaringer.

EKSEMPLER

(DIGITAL DANNEELSE)

FORMÅL: UNDERVISNING I DE SPECIFIKKE PLATFORME

(DIGITAL KOMPETENCE)

FORMÅL: AFKOD DE UDFORDRINGER, DE SPECIFIKKE PLATFORME GIVER DIG,
SÅ DE ER EN DEL AF DIN DIGITALE BEVIDSTHED

DIGITAL DANNEELSE

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Gennemgang af platformene, udfordringer, hvad vi ved, og hvordan de bruges.

For eksempel mobning, tone, delinger, likes etc.

Pas på den platform, fordi.

DIGITALE KOMPETENCER

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Åbnende dialog: er der nogle, der kender nogle etc.

Overordnet gennemgang med data, eks. hvor mange brugere, hvornår de blev stiftet, antal brugere i dk.

Øvelse: Hvis DU skulle hjælpe de sociale medier til at gøre det en bedre oplevelse (mere sikker, mindre tidsspilde etc), hvad skulle de så tilbyde af features.

Output: Brugernes egne dilemmaer og udfordringer bliver øjenåbner og der er talt ind i en bevidsthed.

Værktøjskasse: Hvis TikTok skal sætte en timer på, så du ikke bruger for meget tid, så giv dig selv den timer -først i dialogen med andre, dernæst i din bevidsthed, så kollektivt.

EKSEMPLER

(DIGITAL DANNEELSE)

FORMÅL: UNDERVISNING ULOVLIG DELING OG MOBNING

(DIGITAL KOMPETENCE)

FORMÅL: AT KUNNE FORSTÅ EN SITUATION FLERDIMENSIONELT OG SE EN VIRTUEL SITUATION FYSISK OG DERMED FÅ DEN TÆTTERE PÅ I EN DIFFUS DIGITAL VERDEN

DIGITAL DANNEELSE

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Digitale krænkelser er:

Case:

Derfor må man ikke.

Evt. produkt/øvelse med sprog og tone

DIGITALE KOMPETENCER

Omsæt indsigt til erfaringer til handlinger gennem:

Åbnende dialog: Hvem kender nogle.

Konkret case: Deling af nøgenbillede

Øvelse: Sådan er situationen for hhv:

Pigen der får delt billedet

Lillesøsteren til ham, der har delt billedet

Forældrene til pigen, der er blevet delt

Forældrene til ham, der har delt

De kommende kammerater til "gerningspersonen" - hvordan vil deres blik være på ham.

VI VED

At der er flere forskellige teorier om digitaliseringens indvirkning på stress, skævvridning mellem fysiske og digitale fællesskaber, mistrivsel, uendeligt studie/arbejdsliv, søvnunderskud, uro og det, nogle kalder digitale spændetrøjer i form af digitale netværk, like-kultur, spejling og forventninger.

Lykkestudier fastslår gang på gang, at fysiske relationer, øjenkontakt og samvær er afgørende, ligesom nonverbal kommunikation stadig er den mest virkningsfulde anledning til at kunne spejle, forstå og agere empatisk på andre mennesker. Det har først og fremmest været et fokusfelt, når det kommer til børn og unges udvikling, men er også et nyt forskningsfelt i relation til den digitale udvikling for voksne, medarbejdere.

Vi udsættes alle for informationsoverload, og pt er der fokus på forskellen på det at vide og det at kunne søge viden. Den digitale sikkerhed er under lup, og det samme er det faktum, at de digitale teknologier, apps og medier, som anvendes individuelt er designet til at skabe en form for afhængighed - addicitive designs.

Der er fokus på den demokratiske præmis, ligesom der er forskes i grupper og samspil, påvirkning i forhold til etnicitet, kultur, tro og samfund, consumer-kultur samt en evig forventning om underholdning (blandt meget andet).



VI VED DOG OGSÅ

Samtidig er der store fordele ved digitaliseringen. Eks. rent drikkevand, automatisering i sundhedsindustrien, food techinformationsflow, lighed, nemhed og tilgængelighed, sociale muligheder. Digitaliseringen er med andre ord mangfoldig og dækker som begreb over mange ting.

Digitaliseringen har været et politisk fokuspunkt i mange år, der er sat mange midler af til løbende udvikling, og digitalisering har i mange produktionserhverv stor betydning for at holde omkostningsniveauet nede. Robotter erstatter mennesker, og nye industrier opstår. Oplevelsesindustrien er for eksempel i massiv vækst. Der sættes løbende store summer af til AI, databehandling, forskning og håndtering.

Som forbrugere mærker vi omstillingen ved at vi kan det meste digitalt i dag. Vi kan købe, sælge, kommunikere, vurdere, få en lægekonsultation, bestilles pas, flyverdragter og morgenvækning digitalt, ligesom vi kan måle radon-niveau, blodtryk og søvn.

Ofte er det her fordelene også bliver til ulemper. Se følgende refleksion, hvor der kun er ændret en smule i hver sætning fra positiv til negativ.



FORDELE SOM VI ITALESÆTTER DEM

1. Du kan handle døgnet rundt via nettet
2. Du kan være i kontakt med andre døgnet rundt, dele, like og kommunikere – følge med
3. Du kan holde dig orienteret døgnet rundt, så du er top of mind
4. Du kan kontaktes på alle platforme døgnet rundt
5. Der er ingen grænser for, hvad du kan søge på, købe, vide
6. Du kan gemme billeder, notere, gemme viden digitalt
7. Du kan vise hurtig omsorg for andre ved et like, billede, emojis
8. Du kan selv ordne alle de praktiske ting digitalt uden at du skal ringe op til en medarbejder
9. Du kan tracke din søvn, dine skridt, dit forbrug
10. Når du dør, kan du få en krammebamse der opfylder dit behov for øjenkontakt, når plejepersonalet ikke har tid.

MED ET LILLE TWIST



FORDELE I NY INDPAKNING

1. Der er ingen grænser for, hvornår du kan handle
2. Du kan gå glip af sociale interaktioner døgnet rundt
3. Du forventes at holde dig opdateret døgnet rundt
4. Du kan opsøges døgnet rundt på flere platforme som du forventes at tjekke
5. Du kan risikere at balancere mellem inspiration og forstyrrelser
6. Du behøver ikke at huske, mærke, opleve i øjeblikket
7. Du forventes at give opmærksomhed digitalt via likes, kommentarer, emojis
8. Du skal selv ordne alt digitalt, du er i princippet hele tiden på arbejde (Du har potentiale for at blive afledt mange gange i døgnet – fra tanke til handling, eller reklame til handling) Og du har ingen personlig kontakt eller hjælp til det, du skal have ordnet.
9. Du er blevet til data
10. Du kan få et kram af en krammebamse og ikke et menneske, når du ligger på hospice

Det, der virker som en fordel - også for unge i fællesskaber - er ofte også en ulempe.



FRA "LIDT AF DET
HELE" TIL
KONKRETEPLANER



BLIV KLOGERE SAMMEN OG
LAV ET
MODENHEDSBAROMETER

Thank You

INFORMATION ABOUT US

For kontakt:

Lykke Møller Kristensen

Mobil: 40 33 43 19

Mail to: lmk@lykkemoellerkristensen.dk

www.digiwise.dk

digiwise