



Realkompetence

Vi skal lære gennem hele livet for at klare os i den moderne verden. Vi skal kunne bruge vores forskellige kompetencer på nye måder og i nye sammenhænge.

Daghøjskolerne hjælper hvert år tusinder af mennesker med at afklare deres realkompetencer og giver dem mod på at bruge og udvikle dem.

Daghøjskoleforeningen og medlemsskolerne har i mange år arbejdet med realkompetence og har gennemført flere store udviklingsprojekter - ofte i tæt samarbejde med andre medlemsorganisationer i Dansk Folkeoplysnings Samråd. Se nærmere om de enkelte projekter i menuen.

Erfaringerne fra projekterne viser, at realkompetenceafklaring er særligt værdifuld for kortuddannede, men alle kan få noget ud af afklaringen, fordi

- den giver blik for og ord på alt det du kan
- den giver personligt udbytte - selvtillid og selvindsigt
- den giver mod på at lære nyt
- den giver blik for nye muligheder
- den hjælper med at blive bedre til at 'sælge sig selv' til eks. en arbejdsgiver

Her er links til nogle af de nyere realkompetence-projekter på nationalt og nordisk plan, som Daghighøjskoleforeningen har været involveret i:

Forstå realkompetencer - viden og inspiration til praksis.

<https://nvl.org/content/forsta-realkompetencer-viden-og-inspiration-til-praksis>

Formålet med denne oversigt er at bidrage til at skabe fælles sprog og forståelse omkring begrebet realkompetence og hvad det vil sige at anerkende realkompetence - på tværs af professionelle, der arbejder med voksnes kompetencer. Oversigten tager udgangspunkt i en bred, udviklingsorienteret tilgang til anerkendelse af realkompetencer, som også er eksemplificeret i form af cases. Projektet er gennemført i regi af et tværsektorielt vejledernetværk i hovedstadsområdet.

Kompetencespillet

<https://www.dfs.dk/nyheder/2015/kompetencer-i-spil/>

Et underholdende spil, der udvikler forståelse for hvad nøglekompetencer er og hvad de kan bruges til. Spillet går ud på at blive hyret til et specifikt job ved hjælp af de kompetencekort, man har på hånden. Kortene kan også bruges som hjælperedskab for afklaring af realkompetencer i forbindelse med vejledning. Spillet er udviklet af Jeppe S. Christensen i samarbejde med Dansk Folkeoplysnings Samråd og Daghøjskoleforeningen. Spillet fokuserer på de samme nøglekompetencer, som et webbaseret redskab til afklaring af realkompetencer i folkeoplysningen - se her:

<http://www.folkeoplysningskompetencer.dk/>

www.dfs.dk/nyheder/2015/kompetencer-i-spil

<https://nvl.org/content/folkbildning-key-competences-and-validation>

Folkbildning, key competences and validation

Folkbildning, or non-formal adult education, is strong in the Nordic countries. But what is it good for? This report looks at the key competences people need to live in today's society, and how Folkbildning can help nurture and support them. It also looks at how this can be validated. The report is constructed as a study material, where you can either read the full report, or discuss parts of the report in a study circle. Rather than providing final answers the report looks at some crucial aspects and asks some hard questions. Materialet er udviklet i en projektgruppe i Nordisk netværk for Voksnes Læring, NVL.

<https://www.daghojskoler.dk/realkompetence>

www.daghojskoler.dk