**Kap.3 – Brukeren i sentrum**

3.1. Objektifiseringen og singulariseringen av programvaren

- Fra skole PC til virtuelt utdanningsteknologisk marked

- En-til-en policy: en sky av kjøtt og jern

- Sokrates som et forsøk på å koordinere forfatterskap

3.2. Skolens digitale materialiteter: Kollektivt organiserte verktøy

- Lærerens (intersubjektive) posisjon endres i relasjon til forfatterskap i multiple vinduer

- Forsøkt ’organisert’ gjennom investeringer i smarttavler: hvilken verdi hadde disse?

- En manglende ansvarsfordeling: et spørsmål om verdisetting?

3.3. Skolens utdanningsteknologiske marked: Kalkulativt distribuert handlingsrom

- Rammeavtaler og app-økonomiens økonomisering: sterk ’lokal’ koordinering

- Kontroverset rundt digitaliseringens pris: vitenskap og kroppens ’universelle’ læringsbehov

- Læringsanalyse: et søkelys på kroppens mobile natur (behov)

- En digital positivisme dikotomi?

**Kap.4 – Koordinering av en ungdomsskole i utvikling**

4.1. Lærende nettverk

- En nettverk ontologi: å lære å lære å lære å lære

- Utviklingen av lærende organisasjoner: en ’mulighetens gavepakke’ med manglende interesse

- Standardisering og profesjonalisering: demokratiske verktøy og administrasjon

4.2. En ny fase i forvaltningssarkitekturens utvikling

-’Skyifiseringen’ av nettverkenes grenser

- Politiseringen av læringsadministrative systemer (LMS)

- Konstruksjonen av og performativitet (overvåkning) til felles innkjøpssystemer

4.3. Co-modifikasjonen av kompetanse og rettigheter

- Oppdeling og tilgang: databehandlingsansvarlige

- Norsk Offentlig Utredning som grensearbeid og moralsk verktøy

- Å gripe inn i hvordan lærere holdes til regnskap

- Transformasjonen av det nasjonale ’evaluering *for* læring’ regimet

**Kap.5 – Deltagelse og digital kompetanse**

5.1. Feide: en ny adresseteknologi

- Containeriseringen av PCen: en ny grenseinfrastruktur og en ny form for ’åpen’ moral

- Applikasjon-ontologien og konstruksjonen av ’aktive’ brukere

- Deltagende læring: en funksjonell pedagogikk

- Det personlige læringsmiljøet: et grensearbeid mellom programmering og computer thinking

5.2. Teknologisk bevisthet og teknologiens bevisthet

- Personvernforordningen assosieres med teknologisk (u)bevisthet

- Applikasjons programing interface/adresses (APIs) og konstruksjonen av tingenes Internet

- Jobs++: Kunstig intelligens og intelligent augmentering

5.2. Tingene på Internet allerede internettet

- Ikke-kvalkulering

- Universell utforming

-

- Moralsk verktøy: opplæringsloven interesserer offentlig styring

-Hvordan får offentlig sektor makt i klasserommets private rom?

**Kap.6 – Effektiv digitalisering av offentlig sektoren**

**Kap.7 – Personvern og informasjonssikkerhet**