Disposisjon

Kap. 1

Kap. 2

Kap. 3

Kap. 4 Brukeren i sentrum

- Den prosumerende bevegelsen

- Å lære ’med’ media: lærerens nettverk realisme (valgte ’opplevelse’ - hvorfor LMS ikke funket)

- Automatisering og reaksjonen mot overflatelæringen

Kap. 5 Det biodigitale barnets produktivitet

- Fra innhold til kompetanse: elevens ’egne’ mål og underveisvurderingsregime (ferdighet-moral). Reproduksjonen av forskjell: barndommens individualisme i en rullende gruppe. Innovasjon og produktivitet: mål-styringens performativitet (svak makt)

- Konstruksjonen av den personlige computeren. Policy nettverk og selv-organisert robusthet som fra-vær av lærere pga. PC prosjektene

- Motstand blant lærere som tar ansvar for elevens eksamens prestasjoner – ’direkte’ ansvar for læring, ikke mediert av elevens digitale identitet. Hvor lenge skal en sesjon vare? Grupper og deres funksjoner.

Kap. 6 Deltagelse og digital kompetanse – eksperimentell kultur

- Meta-data ontologier/kontekster: Før håpet man at en digital ressurs ville kunne tilknyttes objektive verdier som ville tillate at man på forhånd skulle kunne vite hva det var eleven skulle gjøre. Omsorg skulle kunne bli gjort ved at gode evalueringer ble bygget på klare forventninger i en LMS.

- Ved å skape læringsmiljø hvor læremålene tilknyttes personlig computing skal man bort fra et slikt test-regime. Computeren skal representere tingen selv, og ikke kun en form for objektivitet hvor tingen observeres.

Kap. 6 Deltagelse og teknologisk ubevisthet

- Spillifisering, teknologisk ubevisthet og distribuert intelligens: hva er intelligent? Den semiotiske verdien til flasken og spillet.

- Den iterative lærende identiteten: søket (innhold) som det ukontrollerte