

## **Framtidens lärande - Aktörskap, nya kommunikationsteknologier och digitala medier**

### **Inledning**

Tjugohundratalets samhällsförändringar har ofta beskrivits genom den genomgripande spridningen av nya kommunikationsteknologier och digitala medier, samt de förändrade förutsättningar för människors aktörskap som detta för med sig. Vi lever numera i en värld där digitala teknologier och medier ofta är helt integrerade i vårt dagliga liv. Detta märks inte minst i utbildning (förskola, skola och högre utbildning), konst och kultur där tillgången till och användningen av nya kommunikationsteknologier och digitala medier ökat markant. I det offentliga, i allt från skolor till muséer, används nya digitala läsplattor, smartboards, interaktiva, multimediala utställningar, bloggar, mobila tjänster, virtuella världar och virtuella besökare. Allt för att utöka den pedagogiska och kommunikativa repertoaren och samtidigt svara upp mot både yttre och inre krav på följsamhet med den tekniska utvecklingen. De inre kraven handlar om förväntningar inom offentliga organisationer på människors (ut)bildning från förskola till högre utbildning till den kulturella sektorn, där begrepp som media literacy, digital kompetens och IT-kompetens används alltmer frekvent. De yttre kraven utgår ifrån hur människor utvecklar lärkulturer i sin vardagliga hantering av nya kommunikationsteknologier och digitala medier, vilket skapar förväntningar på hur lärsituationer ska vara designade. I en tid när IKT i en allt högre grad präglar samhället, är det nödvändigt att fundera över vad detta innebär för synen på utbildning och villkoren för lärande.

Skolans digitalisering problematiseras bland annat i en artikel i SvD (13/3-2014) där det poängteras att svenska skolor är världsledande på att dela ut datorer, men bland de sämsta på att använda dem. I artikeln påtalas ett utanförskap hos lärarna där närmare tjugo procent av lärarna ser IT i skolan som ett påfund som inkräktar på deras undervisning. En knapp tredjedel bejakar utvecklingen och tar egna initiativ. Å andra sidan pekar forum som t.ex. Omvärldsbloggen (6 mars 2014) att det under de senaste fem åren har det blivit allt vanligare att lärare och andra pedagogiska yrkesgrupper skapar informella nätverk genom virtuella och fysiska rum för att diskutera skolan, sitt yrkesliv och sin professionsutveckling. Detta sker både på och utanför nätet och benämns ofta som "det utvidgade kollegiet". När det gäller kulturkonsumtion belyser Sacco (2013) hur digitaliseringen av kulturindustrin nu ersätter "mönster av passiv tillägnelse" till "mönster av aktiv, engagerad tillägnelse". Fysiska kulturinstitutioner utmanas genom virtuella besökare och människor kan genom bild och ljud transporteras virtuellt till miljön i vilken en fysisk upplevelse utspelar sig.

Överallt görs omfattande satsningar för att föra in nya kommunikationsteknologier i samhället vilket innebär att villkoren och förutsättningarna för människors handlingsutrymme och därmed aktörskap är under ständig förändring. I Horizon 2020 betonas att vi bör sträva efter att bygga samhällen som är inkluderande, innovativa och reflekterande. I ett samhälle där nya former för lärande och kommunikation ständigt utvecklas i relation till nya teknologier efterfrågas i

samhällsdebatten olika sätt att belysa och problematisera hur individers och grupper aktörskap påverkar och påverkas av den teknologiska utvecklingen. Forskningsområdet "Framtidens lärande: aktörskap, nya kommunikationsteknologier och digitala medier" avser att bidra till en sådan problematisering.

## **Syfte och frågeställningar**

Syftet med forskningsområdet är att ur samhällsvetenskapliga och humanistiska perspektiv bidra till ökad kunskap om individers och grupper aktörskap i relation till utvecklingen av nya kommunikationsteknologier och digitala medier.

Hur synliggörs och förstås lärande i relation till digitala medier? Hur påverkas individer när sociala praktiker blir medie- och teknikberoende i såväl institutionella som informella miljöer? Vad kan vi dra för slutsatser om hur villkoren för lärande och förändring ser ut idag genom att studera det aktörskap som utvecklas i dagens teknikintensiva samhälle?

### *1. Aktörskapets innehåll, form och plats*

Denna första dimension svarar på frågan om och i så fall hur individers och grupper aktörskap förändras genom individens möte med olika former av nya kommunikationsteknologier och digitala medier. Hur relaterar detta aktörskap till individers och grupper handlingsutrymme, hur utvecklas aktörskapet och var kommer det till uttryck?

### *2. Aktörskapets praktiska konsekvenser*

Den andra dimensionen är av tillämplad karaktär och fokuserar på de praktiskt pedagogiska konsekvenserna av aktörskapet som utvecklas i relation till digitala medier och nya kommunikationsteknologier i t.ex. förskola, skola, högre utbildning, kulturinstitutioner mm.

## **Digitala medier och framtidens lärande**

Framväxten av nya digitala kommunikationsteknologier har bidragit till att arenan för lärande har förändrats. Det har också vuxit fram teknologier och instrument som omprövar idéer om interaktion och kommunikation. Utvecklingen har gått snabbt och i dag ses digital kompetens som en förutsättning snarare än en möjlighet för människor när det gäller att bli en aktiv samhällsmedborgare.

Teknikdelegationens rapport "Framtidens lärande - I dagens skola? (Rapport 2010:1) visar på att det behöver genomföras mer omfattande studier av hur användning av nya teknologier påverkar elevers lärande. Det finns således ett allmänt forskningsintresse för frågor som rör digitaliseringens konsekvenser för lärande och utbildning med ett särskilt fokus på kommunikationsteknologin som en möjliggörare och begränsare för lärande. Ett växande forskningsfält behandlar människors

användande av nya kommunikationsteknologier och digitala medier som inte enbart ett kommunikationsverktyg utan som en del av socialt liv i bredare bemärkelse. Inspirerad av praktikteori (Scatzki, Knorr Cetina & von Savigny, 2001) förflyttas intresset från media som teknologi till den roll teknologin spelar för individers aktörskap och lärande. Med det menas att uppmärksamma hur dessa teknologier, dess innehåll och användning utvecklas i relation till mänskliga vanor och rutiner. Det är i denna utveckling och relation som det finns möjligheter att synliggöra möjliga framtida sätt att lära, eller de sätt som individer föreställer sig att framtidens lärande kommer att ta form. Det är i detta vetenskapliga sammanhang forskningsområdet har sin bas.

### **Aktörskap – Individers handlingsutrymme**

Begreppet aktörskap behandlar av tradition individers handlingsfrihet i förhållande till den samhälleliga strukturen eller de institutionella mönstren (Giddens, 1984). Denna utgångspunkt är central inom många discipliner och har också haft stor betydelse för pedagogisk forskning. Särskilt tydligt blir det i traditioner där man med utgångspunkt i den ryska kulturhistoriska skolan (eg. Vygotsky), och den amerikanska pragmatismen (eg. Pierce, Dewey) problematiserar människors lärande som beroende av de förutsättningar under vilka lärandet äger rum, men också i relation till hur människor agerar i relation till redskap som situationerna erbjuder (se t ex Wertsch, 1998). Dessa idéer om lärande som *situerat* i sociala och materiella praktiker har utvecklats och debatterats i relation till mer kognitivt orienterade lärandeteorier under de senaste decennierna (Sfard, 1998; Säljö, 2003; Hodkinson et al 2008 ). Något förenklat erbjuder teorier om situerat lärande ett alternativ till teorier om kognitivt lärande som utgår från lärande som något man förvärvar. Istället beskrivs tänkande som inbäddat i sociala och materiella praktiker och lärande konceptualiseras genom metaforen deltagande.

Teorier om lärande som utgår ifrån sådana antropologiska uppfattningar om lärande som socialt och förkroppsligat (Lave & Wenger, 1991) och som pågående genom deltagande i praktikgemenskaper (Lave & Wenger, 1991; Wenger, 1998; Wenger, McDermott, & Snyder, 2002) har blivit allt mer inflytelserika. Det är dock inte alltid aktörskapet fokuseras och benämns direkt i den typen av forskning. Många gånger tas aktörskapet för givet, eller för den delen även de strukturella mönstren. När man i dessa traditioner sätter ljuset på den mänskliga aktiviteten som materiell och att vi för att förstå mänskligt handlande behöver fokusera hela den sociala och historiska kontext som omger handlandet, så är det inte lika vanligt att man fokuserar på själva processen hur lärandet blir situerat eller vilken roll aktörskapet spelar i den processen.

Nicolini (2013) för samman forskare med intresset av att förstå aktörskapet i relation till de samhälleliga strukturerna under paraplybeteckningen *praktikteorier*. Benämnt på det här viset innebär det att intresset riktas mot det innovativa och omstrukturerande och kanske i förlängningen samhällsförändrande handlandet. I vår ambition att också bidra till pedagogisk/didaktisk kunskap

om hur aktörskap i innovativ bemärkelse kan främjas är det även nödvändigt att förstå de mer traditionella arbetsprocesserna. Forskningsområdet avser att fokusera på de processer som medialiseringen av samhället gett upphov till och det aktörskap som begränsas och blir möjligt genom de sociala praktiker som uppstått genom dessa processer.

### **Aktörskapets didaktik**

I syftesbeskrivningens delområde som handlar om aktörskapets praktiska konsekvenser vill vi på sikt bygga en didaktisk modell för det teknik- och medieburna aktörskapet, *Aktörskapets didaktik*. Didaktiken som forskningsområde handlar om faktorer som påverkar undervisning och dess innehåll samt hur lärande organiseras i olika sammanhang (Nilsson, 2012). De didaktiska frågeställningarna hur, var, vad, varför, för vem och när sätt i relation till undervisning och lärande, dels i form av mer generella aspekter (allmändidaktik) och dels relaterat till ett ämne (ämnesdidaktik). Aktörskapets didaktik kännetecknas i detta projekt av att didaktiska frågeställningar ställs till fenomenet aktörskap i det medialiserade samhället samt hur detta kan bidra till lärande i gränssnittet mellan teknologi och människa. Detta innebär att vi ställer frågorna hur, var, vad, varför, för vem och när utifrån det vi lär oss om hur aktörskap tar sig uttryck i teknik- och medieberoende praktiker och använder dessa kunskaper för att skapa pedagogiska modeller som kan appliceras i situationer där lärande organiseras. D.v.s. att vi utgår ifrån att det genom studier av vad som karaktäriserar detta aktörskap går att skapa pedagogiska modeller för hur lärsituationer kan organiseras i institutionella miljöer som inriktar sig mot framtidens lärande.

Aktörskapets didaktik blir särskilt intressant i samarbete med forskningspartner som kommuner, kulturinstitutioner etc. I sådana samarbeten finns ett behov att utveckla samtidigt som det bedrivs forskning på verksamheten. Genom ett interaktivt forskningsperspektiv (t.ex. aktionsforskning, Hansson, 2003, Wennergren, 2007) kan vi intervensera med dessa partners och tillsammans pröva och utveckla olika delar av det aktörskapets didaktik.

### **Forskningsområdets strategiska positionering och utveckling internt, lokalt, nationellt och internationellt**

Högskolan är ett innovationsdrivande lärosäte där forskning i mycket stor utsträckning bedrivs i samverkan med externa aktörer från näringsliv, kommun och offentlig sektor. Högskolan i Halmstad har också valt att möta nya samhällsutmaningar genom att skriva fram en vision att vara värdeskapande, innovationsdrivande och samhällsutvecklande. För att en sådan utveckling ska vara möjlig, och för att bidra till förverkligandet av högskolans vision, är det nödvändigt att förstå hur villkoren för lärande och aktörskap förändras med ökat användande av nya kommunikationsteknologier och digitala medier.

Genom att se användande av nya kommunikationsteknologier och digitala medier som något mer än informations- och kommunikationsteknologier vill vi bidra med ett humanistiskt och praxisorienterat perspektiv på mer teknologicerade ansatser om människa-teknik interaktion. Det här sättet att problematisera lärande och aktörskap i dagens samhälle kompletterar andra initiativ i Sverige som är mer fokuserade på just den tekniska utvecklingen och vad den för med sig när det gäller möjligheter och förutsättningar. Detta perspektiv på hur människor innoverar i sin vardag är av intresse att utveckla kunskap kring för ett lärosäte som vill betrakta sig som innovationsdrivande.

Då forskningsområdet är uppbyggt i samverkan mellan flera forskningsmiljöer men med ett gemensamt forskningsobjekt, individers och grupperns lärande och aktörskap i relation till nya kommunikationsteknologier och digitala medier, förenas olika områden inom teknik, samhällsvetenskap och humaniora och kan därmed bli ett bärande forskningsområde på lärosätet. Genom att fokusera på aktörskapet i relation till nya kommunikationsteknologier etableras också en tydlig kontaktyta till Högskolans KK-miljö. Genom att vi även knyter forskare i informatik med särskild expertis inom interaktionsdesign, människa-dator interaktion, visualisering, ”digital playgrounds” och visualisering finns en koppling till forskningsmiljön EIS vid lärosätet. Denna koppling ser vi som intressant och viktig för framtida interna samarbeten runt frågor av teknikanvändarcentrerad karaktär kopplat till människors lärande och bildning på lärosätet.

I forskningsområdet skapas tydliga kontaktytor mellan forskare som har ett intresse för studier av teknologisk utveckling i relation till samhällsförändring. På detta sätt blir satsningen på Framtidens lärande: Aktörskap, nya kommunikationsteknologier och digitala medier, något som på ett genomgripande sätt kan bidra till förverkligandet och förankringen av Högskolans vision, både när det kommer till forskning och utbildning. Inom forskningsområdet finns en ambition att utveckla samarbeten med externa samarbetspartner (förskola, skola, museum, bibliotek etc.) för att nyttiggöra och sprida forskningsresultat.

Ett nytt profilerat forskningsområde bereder också möjlighet till samverkan med externa aktörer både lokalt, regionalt och internationellt. I det lokala perspektivet ses ett nära samarbete med kommunens skolor och kulturinstitutioner. Det regionala perspektivet skapar möjligheter för ett nationellt samarbete med forskargrupper från andra lärosäten. Efter de första tre åren ser vi oss ha uppnått en självgående plattform inom forskningsområdet eventuellt i form av ett tvärvetenskapligt centrum för Framtidens Lärande. Detta centrum blir också en viktig strategisk satsning i den nya Akademin för Lärande Humaniora och Samhälle.

För att konkretisera forskningsområdet har tre olika projektområden initierats under våren 2015. Projekten kommer i största möjliga mån att genomföras med *samverkan* och *samproduktion* mellan forskare i samtliga deltagande forskningsmiljöer, men också med behovsägare i regionen. På så sätt får projekten både en tvärvetenskaplig och en behovsriktad/tillämpad karaktär.

## **Exempel på projekt**

### *Tre forskningsinriktningar under 2014-2015*

#### **Studenters aktörskap i möten med digitala medier inom högre utbildning**

Jeanette Sjöberg, Annika Elm Fristorp, Eva Hansson

Inom detta projekt avser vi att studera frågor som behandlar vad som händer i mötet mellan studenters medieanvändning som de utvecklat i sitt vardagliga liv och högskolans pedagogiska miljö. Det handlar således om ett intresse för både studenters aktörskap i förhållande till sina egna studier i möten med digitala medier (som t.ex. användande av lär plattformen Blackboard), och kunskap om hur studenters digitala praktiker i vardagslivet och i utbildningssituationer tas tillvara och utvecklas under utbildningstiden. Med digitala praktiker menas de olika sammanhang där studenter deltar i digitala medier (t.ex. forum, communities) och använder interaktiva on- och offline spel. Ett växande problem, som vi ser det, inom svensk högskoleutbildning är den framväxande retoriken kring och liknelsen vid studenter som konsumenter. Synen på studenter som kunder som kommer till högskolan för att "köpa" en färdigpaketerad utbildning är problematisk på många sätt – inte minst ur perspektivet att vi som står för utbildningarna oftast arbetar utifrån andra ideal där vi istället vill promovera kritiskt tänkande, reflektion och det individuella lärandet. Vad anser studenter kunna påverka i relation till ökad användning av digital teknik i undervisningssituationer? Tidigare forskning visar att studenters egna erfarenheter av digitala praktiker inte tas tillvara inom högre utbildning (Buzzard et. al, 2011; Kelm, 2011; Lichy, 2012). Begränsad andel av forskning tar utgångspunkt i studenters vardagsliv inom digital teknik. Under våren 2015 kommer ett första delprojekt som involverar upp till 115 studenter att genomföras med syfte att: dels bidra till kunskap om studenters vardagliga erfarenheter av digitala praktiker och på vilka sätt dessa tas tillvara i högre utbildning. Dels bidra till insikt om på vilka sätt högre utbildning bidrar till att utmana och utveckla studenters digitala kompetenser.

#### **Aktörskap, lärande och kunskapsbildning i visuella och auditiva kulturmiljöer**

Helen Fuchs och Cecilia Björkén-Nyberg

Detta projekt studerar mötet mellan kultur och digital teknik och mer specifikt hur detta möte påverkar aktörskap, kunskapsbildning och lärande. Inom kulturens område har digitaliseringen fått genomgripande konsekvenser för olika aktörers positioner och status i förhållande till varandra. En utgångspunkt för projektet är att teknologin i sig utövar ett aktörskap. Ett område där vi menar att t ex litteratur- och konstvetenskap kan bidra med viktiga perspektiv är frågor som rör maktförhållanden mellan avsändare, förmedlare, brukare och mottagare av kulturens uttryck. I det

ena delprojektet undersöks hur svenska konstmuseer använder sina hemsidor som lärmiljöer. Syftet är att undersöka hur museerna använder hemsidorna som en utvidgning av det fysiska rummet för att engagera och aktivera besökare i en virtuell miljö. Konstmuseer har traditionellt ett tungt statusfyllt bagage som på gott och ont präglat deras position som lärmiljöer. Det finns en omfattande kunskap om hur detta kan problematiseras genom sättet att konstruera utställningar, workshops och visningar. Ett syfte är att undersöka och analysera om museerna visar samma medvetenhet i sin roll som aktör på hemsidorna som är allt viktigare i kommunikationen med allmänheten. En viktig utgångspunkt för undersökningen är att påfallande många museer faktiskt uppmanar hemsidornas besökare att på olika sätt utöva ett aktörskap. Men vilka reella möjligheter ges besökaren att agera och inte enbart passivt reagera? Används hemsidorna i enlighet med museernas uppdrag? Behandlas de virtuella besökarna som museibesökare i egen rätt eller ses hemsidorna snarare som verktyg för att föra besökaren till det fysiska museet?

Det andra delprojektet studerar ett aktörskap i förändring till följd av att litteratur i allt större utsträckning konsumeras i auditiv form. Just det faktum att vem som helst kan tillgodogöra sig litteratur, även kanonisk skönlitteratur, när som helst och var som helst genom t ex smartphones har bidragit till att det upplästa ordet har associerats med passiv konsumtion av populärkultur och därmed ofta har likställts med den ljudpuls som är ständigt närvarande i vår vardag. Skönlitterära texter lagras i "playlists" och kan avnjutas om och om igen genom uppläsarens röst och vi upplever att denna rösts specifika "grain" antingen förför eller förstör texten. Den ökande tillgängligheten av litteratur i auditiv form ses emellertid inom detta projekt som en viktig faktor i ett demokratiseringsperspektiv. En bärande tanke är att de "affordances" som tekniken erbjuder väsentligt påverkar förhållandet mellan lyssnare och ljudtext. I en påbörjad studie inom projektet undersöks hur ett sådant förändrat aktörskap kommer till uttryck i en undervisningskontext. Hur påverkas relationen mellan lärare och kursdeltagare när pappersartefakten inte längre finns i lärmiljön och hur påverkas samtalet mellan studenterna? På vilket sätt formar uppläsarrösten vårt samtal kring innehållet den kommunicerar? Famlar vi i osäkerhet eller genomgår våra invanda roller en förändring – blir vi mer jämställda som aktörer?

### **Det Virtuella Klassrummet – En studie av hur lärarstudenter utvecklar sin professionella kunskap genom virtuella case.**

Claes Malmberg, Pernilla Nilsson, Fredrik Thornberg

Detta projekt fokuserar på hur universitetsstudenter i olika sammanhang utvecklar sin yrkeskunskap och sina praktiska färdigheter. Den ofta upplevda klyftan mellan teori och praktik har varit föremål för diskussion inom flera yrkesutbildningar där t.ex. forskning om lärarutbildning visar på lärarstudenters upplevda svårigheter att omsätta sina (ofta teoretiska) kunskaper förvärvade på universitetet till en undervisningspraktik. Även vårdutbildningarna belyser dessa utmaningar. I en evidensbaserad praktik betonas medvetna beslut och handlingar som bygger på

både teoretisk och praktisk kunskap. Lärares professionella kunskap kännetecknas av ständigt lärande genom reflektion över den egna praktiken. Å ena sidan, är varje situation unik och kontextberoende, å andra sidan bör teoretiska perspektiv tillämpas i dessa situationer för att ge en djupare förståelse för varför och hur situationerna ska hanteras. Därför har lärarutbildningen en viktig roll i att skapa förutsättningar för studenter att utveckla handlingsberedskap som kan omsättas i ”verkliga situationer”.

Detta projekt avser att anta en innovativ strategi för att undersöka klyftan mellan teori och praktik i lärarutbildningen (och i en vidare utveckling sjuksköterskeutbildningen) genom att analysera på vilket sätt lärarstudenters professionella kunskap kan utvecklas, illustreras och förstås med hjälp av virtuella case. Ett andra syfte är att utforma en interaktiv virtuell case-bank som kan användas både med lärarstudenter och lärarutbildare för att följa och reflektera över professionell kunskapsutveckling.

Svårigheten att förena teori och praktik bearbetas genom användningen av simulerade autentiska klassrumssituationer där lärarstudenter engageras i att beskriva och analysera dessa i interaktiva reflektionsseminarier. Under 2015 deltar 16 lärarstudenter i projektet där studenternas filmer av autentiska klassrumssituationer samt deras analys av dessa används som empiriska data för att analysera studenternas professionella utveckling. Studenters erfarenheter av att lösa autentiska virtuella klassrumfall kan bidra till en ökad förståelse för den egna professionella utvecklingen.

## **Uppbyggnad av forskningsområdet**

### *År 1 (1 juli 2014-30 juni 2015)*

Under år 1 byggs forskningsområdet upp och initiativ tas till samverkan såväl inom högskolan som till aktörer i offentlig verksamhet. En styrgrupp av aktiva forskare med särskild kompetens av vikt för forskningsområdet har bildats samt en referensgrupp bestående av externa aktörer kommer att initieras. Styrgruppen består av Pernilla Nilsson (projektledare), Cecilia Björkén Nyberg, Annika Elm Fristorp, Claes Malmberg, Jeanette Sjöberg och Helen Fuchs. Styrgruppen har gemensamt dragit upp riktlinjerna för forskningsområdets uppbyggnad och de olika delprojekternas genomförande (bland annat avseende fördelning av forskares tid och arbete i de olika projekten, publiceringsplan och plan för skrivande av ansökningar om externa medel). De forskare som ingår i styrgruppen har samtliga bidragit till att ta fram de olika delprojekten och kommer därmed att vara viktiga för att driva genomförandet av projekten. Projekten är formulerade med utgångspunkt i de namngivna forskarnas kompetens och intresseområden, men öppnar också för forskare från andra miljöer på HH.

De olika forskningsprojekten vidareutvecklas och designas i dialog med externa aktörer (förskolor, skolor, muséer, bibliotek m.m.) i syftet att ta fram forskningsskiss och ytterligare fokusera projektidéerna.



Flera nationella och internationella gästprofessorer har kopplats till projektet. Dessa är Colette Murphy Trinity College, Jo Smedley, professor i Teaching and Innovation vid universitetet i South Wales, Prof. Birgitte Stougaard Pedersen, Aarhus University, Danmark, Birgitte Holm Sörensen, professor i IT, design och lärande vid Aalborgs Universitet i Danmark samt Uno Fors, professor i medicinsk informatik vid Stockholms Universitet. Olika former av workshops anordnas mellan forskare och externa aktörer för att identifiera problemområden och vidareutveckla projektidéerna.

Under 2015 initieras samtal med övriga forskare på HH med intresse av att delta i forskningsområdet. Samtalen förväntas leda till intresseanmälningar där forskare kan anmäla på vilket sätt de vill bidra in i forskningsområdet. För detta avsätts inom ramen för forskningsområdets budget så kallade "seed-corn" resurser på max 200 000 som ska skapa förutsättningar för forskare på HH att vidareutveckla sina projektidéer i dialog med referensgruppen. För att få "seed corn" resurser förutsätts att man bidrar med lika mycket medfinansiering från sina respektive akademier/forskningsmiljöer.

#### *År 2 (1 juli 2015-30 juni 2016)*

Under år 2 pågår ett licentiandprojekt på 80 %. Gruppen av forskare med anknytning till forskningsområdet har utökats. Forskarna är igång med projekten och fortsätter utveckla forskningsområdet med fler projekt och ansökningar i samverkan med både interna och externa aktörer. Möjligheter till EU-finansiering undersöks med hjälp av Högskolans Forskningsstöd. Utfallet av olika workshops från år 1 konkretiseras i forskningsansökningar till bland annat VR och Riksbankens Jubileumsfond. Ytterligare forskare på Högskolan i Halmstad knyts till forskningsområdet och KK-miljöprojekt initieras.

#### *År 3 (1 juli 2016-30 juni 2017)*

Under det tredje året arbetar samtliga involverade forskare vidare med initierade projekt. Strukturer kring ledning, organisering och genomförande fastställs för ett permanent forskningscentrum för Framtidens lärande där samhällsvetenskaplig och humanistisk forskning samlas på Högskolan i Halmstad. Licentianden uppnår licentiatexamen under året och fler forskare meriterar sig för befordran.

### ***Bilaga 1. Referenser***

Bauman, Z. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity Press.

Beck, U. & Beck-Gernsheim, E. (2002). *Individualization*. London: Sage.

Couldry, N. (2012) *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity Press

Giddens, A. (1984). *The constitution of society: outline of the theory of structuration*. Berkeley: University of California Press.

Hansson (2003), *Praktiskt taget: Aktionsforskning som teori och praktik - i spåren efter LOM*. Dissertation. Göteborg: Göteborgs Universitet.

Hjarvard, S. (2013) *The Mediatization of Culture and Society*. London & New York: Routledge

Hodkinson, P, Biesta, G. & James, D. (2008). Understanding Learning Culturally: Overcoming the Dualism Between, Social, and Individual Views of Learning. *Vocations and Learning*, 1, pp. 27-47

Kairos Future

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Moore, S. (2012). *Media, Place & Mobility*. New York: Palgrave Macmillan

Nicolini, D. (2013). *Practice theory, work, and organization: an introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Nilsson, P. (2012). *Att se helheter i undervisningen – Naturvetenskapligt perspektiv*, Kunskapsöversikt utgiven av Skolverket, Stockholm: Skolverket Fritzes.

Rubery M. (Ed.)(2011). *Audiobooks, Literature and Sound Studies*. New York: Routledge.

Sacco, P. L. (2013). *Kultur 3.0: Konst, delaktighet, utveckling*. Stockholm: Nätverkstan.

Schatzki, T. R. , Knorr Cetina, K. & von Savigny, E. (Eds.)(2001). *The Practice Turn in Contemporary Theory*. New York: Routledge.

Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. *Educational*

*Researcher*, 27(2), pp. 4-13.

Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press.

Säljö, R. (2003). From transfer to boundary crossing. In: T. Tuomi-Gröhn & Y. Engeström (eds.), *Between school and work: New perspectives on transfer and boundary-crossing* (pp. 311-321). Amsterdam: Elsevier

Teknikdelegationen

Wenger, E. (1998). *Communities of practice : learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press.

Wennergren, A-C. (2007). *Dialogkompetens i skolans vardag*. Dissertation. Luleå Tekniska Universitet.