

Lillian Gran

lillian.gran@inn.no

Digital dannelse: en overordnet interkulturell kompetanse

En systematisk litteraturgjennomgang av dannelse i kunnskapssamfunnet

Denne artikkelen er en systematisk gjennomgang av forskning på digital dannelse. Funnene indikerer at det ikke foreligger en tydelig forståelse av digital dannelse, og at arbeid med digital dannelse i skolen i hovedsak dreier seg om digital kompetanse og digitale ferdigheter med vekt på brukerperspektivene. Det helhetlige dannelsesperspektivet blir fraværende, og selvstendigheten hos de autonome elevene utvikles ikke nok innenfor dette feltet. Forståelsen av digital dannelse eksisterer mer som en mekanisk innlæring og handler om nettikette og nettvett fremfor utvikling av elevene til selvstendige, kritiske og reflekterte individer i den digitale kontekst.

Nøkkelord

digital dannelse, kompetanse, dømmekraft, medvirkende borgere, identitetsutvikling, læreplan

FOTO: PRIVAT



Lillian Gran
Phd.-stipendiat,
høgskolelektor i pedagogikk
Fakultet for lærerutdanning og
pedagogikk, Institutt for peda-
gogikk og samfunnsfag ved
Hamar, Høgskolen i Innlandet

Introduksjon

Digital dannelse kan beskrives som en overordnet kulturell kompetanse med vekt på å utvikle elevenes identitet, evne til refleksjon og forståelse av seg selv og andre i en digital kontekst (Erstad 2007; Erstad et al. 2016; Søby 2003). Studiens hensikt er å vise at forskningslitteraturen som nå er å finne om digital dannelse, er på et instrumentelt nivå hvor oppmerksomheten hovedsakelig er rettet mot bruken av digitale plattformer, læringsbrett eller PCer, pro-

gramvare og nett-tilgjengelighet. Diskusjonen her følger opp Briseid (2008) som etter spør hva slags dannelsbegrep vi trenger i dagens samfunn og hvordan den normative pedagogikken må støtte seg til et felles grunnlag i skolen. Digital dannelse undersøkes i denne forskningsgjennomgangen med forestillinger om at dette konseptet innebærer noe mer enn begrepene «digital dømmekraft», «nettrett», «digital literacy» eller «digital kompetanse» (Alvestad, Jernes, Knaben, & Berner 2017; Engen, Giæver & Mifsud 2017; Erstad 2005; Gilster 1997). Digital dannelse må være noe mer enn en del av verktøyene som brukes i skolen (Løvlie 2013). Det må arbeides mot å styrke elevenes evne til å uttrykke og engasjere seg, noe som er understreket i EUs nye handlingsplan for digital utdanning og ny overordnet del av læreplanen (European commission 2018; Kunnskapsdepartementet 2017). Disse perspektivene understreker en etisk bevissthet og høy faglighet i lærerprofesjonen som avgjørende for å skape gode vilkår for elevenes dannelsprosess (Løvlie 2013; Mausethagen & Mølstad 2014).

Denne artikkelen viser til at den nye verdioverbygningen i læreplanens reviderte generelle del mangler tydelige forbindelseslinjer mellom elevenes dannelsprosesser, de ulike kontekstene elevene befinner seg i, og det kulturelle mangfoldet de er en del av. Den digitale tidsalder bidrar til at demokratiet står overfor nye utfordringer ved at grensene mellom det offentlige og det private forrykkes. Digital dannelse er i motsetning til digital kompetanse (Erstad 2010) og digital literacy (Ilomäki, Kantosalo & Lakkala 2011) et felt som også inkluderer individets rolle og forståelse av seg selv i fellesskapet og dermed demokratiet. Bruk av digitale verktøy er et utnyttet potensial i skolen (OECD 2015), og samtidig er utvikling av kunstig intelligens, kognitive maskiner og robotisering (Andraos mfl. 2017) et bevis for det voksende behovet for økt bevissthet om læring i og mellom digitale kontekster (Erstad mfl. 2016). En forskningsgjennomgang på digital dannelse kan derfor begrunnes i studier som viser at barn tar i bruk rollefigurer hentet fra dagens medier allerede i barnehagen (Alvestad mfl. 2017), samtidig som de er digitale mottakere og konsumenter hele livet.

Forskningsspørsmålet som stilles her, er derfor: Hvordan forstås digital dannelse? For å kunne besvare forskningsspørsmålet brukes Boote og Beile (2005) kriterier for en nøyaktig og grunnleggende litteraturgjennomgang samt deres tilnærming til hvordan man henter inspirasjon fra forskning som er utført på et felt. Med støtte fra Willbergh (2015) funn i begrepsanalysen av kompetanse og dannelse kan «dannelse» revideres som et utdanningskonsept ved å gjenoppfinne utdanningsnivåer mellom det transnasjonale og klasserommet. For å koble kunnskapssamfunnets høyteknologiske muligheter med den allerede eksisterende klassiske dannelsesstenkingen i skolen benyttes Humboldts (2000) dannelsesteori. Dannelsesteorien etterlyser et materiale mennesker kan bruke for å gjøre det mulig å skape samspill mellom individets tolkning av verden og selvaktiviteten. Individene trenger en verden utenfor seg selv hvor de etterstreber å utvide egen kunnskapsbase uten å være seg dette bevisst. Verden som mennesket higer etter å ta mest mulig del i, konstrueres ved at individet må dannes steg for steg for til slutt å kunne ha et overblikk (Humboldt 2000). Med dette som utgangspunkt vil denne artikkelen først omtale studiens validitet og utvalg av materiale, for deretter å presentere resultatene og til slutt diskutere disse i lys av forskningsspørsmålet.

Utvalg av studier

For å sette sammen et meningsfylt utvalg kvalitetsstudier har jeg brukt noen av Boote og Beiles (2005) utvalgsriterier. Siktemålet har som nevnt, vært å innsirkle en forståelse av digital dannelse ved å studere allerede utført forskning i doktorgradsavhandlinger, fagfellevurderte antologier, monografier og artikler. En fremstegs prosess ble så brukt i utvelgelsen av kriterier (Boote & Beile 2005). Først ble søkeordene «digital dannelse», «digital kompetanse», «digital literacy» og i tillegg «digital læring» identifisert. Deretter ble litteratur funnet ved å bruke databaser som Oria, Academic Search Premier, Eric og Idunn. Andre relevante søkeord kunne vært «digital dømmekraft», «digitale borgere» og «nett-vett». I denne studien ble det på bakgrunn av helhetsfokuset som finnes både i «digital kompetanse» og «digital læring», valgt å bruke disse for å finne passende forskning på feltet da både «digital dømmekraft» og «nettvet» anses å inngå i disse. Digital dannelse var naturligvis det begrepet som ga eksakte treff på tematikken som undersøkes her. Allikevel ble de andre tre begrepene inkludert: «Digital literacy», «digital kompetanse» og «digital læring» ga svært mange treff, og de ble derfor snevret inn ved å legge til begrepet «dannelse». I databaser som inneholder engelsk litteratur, ble termen «bildung» brukt for «dannelse». Dette bidro til et langt mindre utvalg studier og et mer reliabelt utvalg rettet mot forskningsspørsmålet. Litteratursøkene ble gjennomført for perioden 2000–2017, fordi det nettopp er i denne epoken en ser den digitale utviklingens voldsomt store vekst. Datamaterialet består i alt av 19 avhandlinger, 24 artikler og 12 bøker.¹

Resultat

Tabellen i appendix 1 gir en oversikt over de 55 utvalgte studiene² i en alfabetisk rekkefølge fordelt på avhandlinger, bøker og artikler. Blant de utvalgte studiene var det spesielt tolv som benytter dannelsessteori og som særlig vil benyttes til å synliggjøre forbindelsen mellom det digitale perspektivet og dannelse. Flere av studiene formidler et behov for en ny dannelsesstenkning (Buckingham 2015; Fauskevåg 2012; Nyboe 2009; Thorvaldsen 2010). Hos noen understrekes det at dannelsesprosess ikke bør overlates til tilfeldighetene og at skolen bør jobbe mot en etisk digital dannelse. I denne studien løftes dannelsesperspektivene frem og undersøker nettopp barnas dannelse i møte med seg selv og verden rundt med både Klafkis kategoriale dannelse og Gadammers værensbegrep (Letnes 2014; Sando 2014). Letnes (2014) undersøker hvordan barn skaper mening i møte med digitalt materiale og finner fem hovedmomenter som er relevante for barnas digitale dannelse. Dannelsesbegrepets mangfold og sammensatte betydning er tydelig i flere av studiene (Briseid 2008; Bundsgaard 2017; Løvlie 2005; Walstad 2006). På den ene siden finner man Antikkens paideia knyttet til praktisk dømmekraft, moralske regler og fornuft (Sando 2014) og mimesis (Straume 2010; Willbergh 2008, 2015), etterlikningen eller fremstillingen i tanken om å dannes i bilde av noe. Didaktikkens relevans nevnes i forbindelse med mimesis med en didaktikk som utføres blant annet ved hjelp av fysiske objekter, tekster eller andre representasjonsmedier (Willbergh 2008). Folke-dannelsen hos Grundtvig (Walstad 2006) befinner seg på den andre siden med vekt på

allmenndannelsens plass sammen med den praktiske dyktighet som i samfunnet ikke bare skulle være tiltenkt eliten. Videre er det innenfor dannelsesteoriene funnet klassisk dannelse hos Klafki og Kant med vekt på det selvmedvitende subjektet (Letnes 2014). Danning kan skje gjennom Hegels monolog heller enn gjennom Skjervheims dialog, hevdes det i den ene studien (Fauskevåg 2012). Allikevel finner man i stor grad spor etter den klassiske dannelsen som kommer til syne gjennom Humboldts neo-humanistiske syn på dannelsen i Bildung (Løvlie 2002). Det frie samspillet som transformeres i handling mellom individet og verden, vektlegges hos Humboldt. I den neo humanistiske tradisjonen ble selv formasjonen sett som individets målsetting. Videre finnes det i disse studiene en teknologirealisme (Vettenranta 2004) og dannelsesteori knyttet til postmoderne tid (Nyboe 2009). Oppsummert viser analysen av de tolv studiene en vektlegging av «dannelse» som selvdannelse ved individets møte med verden, samtidig som dette forstås i lys av individets behov for å være i fellesskapet der det må utvikle moralsk og kulturell selvforståelse. «Digital dannelse» kan utfra de tolv studiene derimot beskrives som en utvidelse av de allmenndidaktiske perspektiver i informasjonssamfunnet med målsetting om å skape et fritt samspill og en vekselvirkning mellom individ og den digitale verden (Humboldt 2000).

Digital risiko³ handler om både digital mobbing, digital svindel og ikke minst fysiske og psykiske farer ved større og større bruk av digitale verktøy. Dette er noe av begrunnelsen for å arbeide med digital dannelse i utviklingen av den digitale generasjon (Erstad 2015). En annen risiko er funnet i dokumentasjon på kompetansediskrepans mellom de unge og lærerens kunnskaper innenfor moderne medier (Alvestad mfl. 2017; Krumsvik, Egelandsdal, Sarastuen, Jones & Eikeland 2013; Nyboe 2009). Dette samsvarer ikke med det som understrekes i Kunnskapsloftets nye forventinger til hva læreplananalyse for eksempel skal være og følgelig hvordan profesjonen skal utføres (Mausethagen & Mølsted 2014). Det er funnet svake forbindelser mellom læreplanene og styringsdokumentenes premisser i lærerutdanningen når det gjelder digital utvikling av barn og unge (Engen, Giæver & Mifsud 2015), og dermed er det oppdaget et fravær av fenomenet digital dannelse i styringsdokumentene. Samtidig er det funnet indikasjoner som tyder på at elever ønsker å bruke mer komplekse multimodale presentasjoner enn det som møter dem i skolen (Skaar & Krumsvik 2015).

Kontekstualisert læring handler om skolens bruk av ulike virkeligheter fra individenes liv i undervisningen (Erstad mfl. 2016). Skoler bør hente verdifulle impulser fra fysiske, sosiale og andre virkeligheter for å komplettere, variere og berike dannelsesarbeidet. Digitale verktøy påvirker elevens læring og foreslås hos en for å utvide læringen med et virtuelt rom som kan bidra til større kunnskapsbasert og en faglig ekspertise utenfor skolen (Østerud 2009). En casestudie som handler om elleveårige gamere, viser at deres læringsopplevelser påvirkes positivt av deltakelse i det virtuelle gamingmiljøet (Abrams 2009). Sammenhengen mellom læring som skjer på skolen og i fritiden, undersøkes av flere (Björgen 2014; Nyboe 2009). Begrepet «media literacy» (Björgen 2014; Buckingham 2003; Nyboe 2009) omhandler den digitale kompetansen hos barn og unge til å avkode og forstå mediens budskap i tillegg til å bruke mediene aktivitet i sosiale fellesskap

(Nyboe 2009). Hos Sando (2014) finner man derimot det etiske perspektivet og en argumentasjon for hvordan dannelse må ses i sammenheng med etikken, og at digital dannelse har med dannelse å gjøre når man er i kontakt med digitale kontekster. En studie argumenterer for at pedagogikkfaget må tilbake til fagets røtter for å ses som et kulturfag, og praktisk eller autentisk arbeid som del av menneskets dannelse, får et nytt fokus rettet mot individets dannelsesprosesser (Walstad 2006).

Datamaskinen som artefakt i barns aktiviteter er på den ene siden funnet å kunne bidra til å undergrave utviklingen av sosial kompetanse. Dette er begrunnet i studien av barnehagebarn som har sett eksklusjon der teknologien er en del av aktiviteten, noe som igjen understreker hvor viktig pedagogens deltakelse i denne teknologiske aktiviteten er (Jernes 2013). På motsatt side kan digital utvikling også være banebrytende ved at elever med dårlig sosioøkonomisk bakgrunn profiterer spesielt godt på bruk av digitale hjelpemidler i læring (Ferrer, Belvis, & Pamies 2010). Det som derimot er tydelig i de digitale praksiser blant yngre barn, er at deres identitetsutvikling påvirkes (Bjørngen 2014; Hatlevik 2014; Jernes 2013). To av studiene støtter seg til Deweys kunnskapsteoretiske progresivisme (Jordet 2007; Østerud 2009) som handler om å skape et overbygg mellom de hverdagslige erfaringene, skolens aktiviteter og legge til rette for elevaktive arbeidsmetoder der unge mennesker engasjeres i det som berører dem og som har konsekvenser for dem (Østerud & Schwebs, 2009). Samtidig vises det også i et videre perspektiv at de nye mediene endrer nåtidens demokrati ved å redefinere grensene for hva som er privat og offentlig (Papacharissi 2010). Sammenfattet er både etisk dannelse og en filosofisk inngang til individets identitetsutvikling og de nye mulighetenes påvirkning på dannelsesprosessene funnet i de utvalgte studiene.

Diskusjon

Denne forskningsgjennomgangen vil altså undersøke hvordan digital dannelse forstås i forskningslitteraturen. Digital dannelse har en uklar innramming i skolesammenheng.⁴ For å belyse resultatene som er funnet, brukes tre begrep hentet fra dannelsesteorien: individets indre krefter, kontekstuell læring og samspill (Humboldt 2000). Individets indre krefter kan trekkes frem når Briseid (2008) hevder at det å etablere identitet og tilhørighet sammen med verdiforankring bør stå sentralt i opplæringen av barn og unge. I en klassisk dannelse er målet den personlige utviklingen hos individet (Humboldt 2000). I undersøkelser av subjektets utfordringer i dagens samfunn argumenteres det for at de unge har en radikal annerledes opplevelse av andres påvirkning enn tidligere, der de i dag må forvalte egen identitet døgnet rundt. Dette beskrives av Baumann som et skifte mellom modernitet og postmodernitet (Madsen 2017). Flere studier viser at digitale praksiser påvirker identitetsutviklingen for både yngre barn, elever og studenter (Alvestad mfl. 2017; Bjørngen 2014; Fossland 2015; Jernes 2013). Bjørngen (2014) viser for eksempel til identitet som posisjonering og peker på at det å lære noe handler om å bli noe eller noen i et sosio-kulturelt perspektiv nært knyttet til identitet.

Kontekstuell læring er omtalt i flere av studiene, og det spørres etter hvordan erfaring, engasjement og deltakelse virker inn på læringen (Erstad mfl. 2016). I en undersøkelse er det tydelig at det er ulike måter å forbedre læreres digitale kompetanse på, noe som vises i generasjonsskifter blant lærerne i Norge (Krumsvik, Jones, M. Øfstegaard & Eikeland 2016). Det er viktig å kunne omsette og kontekstualisere ressurser som er relevante for å kunne løse bestemte oppgaver (Bjørgen 2014). I dannelseseorien beskrives individet i en streben etter utvidelse av egen kunnskapsbase, der konteksten er begrensende for hvordan verden kan tas inn og forstås (Humboldt 2000). Innovative teknologiske omgivelser kan bidra til at konteksten ikke er et hinder, men heller kan brukes som et fortrinn i elevenes læring (Bjørgen 2014). En studie som belyser det kontekstuelle, viser at studentenes kompetanseutvikling innen profesjoner som sykepleier, lærer eller sosialarbeider avhenger av en positiv kompetanseopplevelse og en tilrettelegging av studentenes forståelse og opplevelse av mening og sammenheng i utdanningen (Fauskevåg 2012).

Flere av studiene etterlyser en helhetlig forståelse av hvordan lærerne jobber med det digitale (Johannesen, Øgrim & Giæver 2014).⁵ Her understrekes i dannelseseorien at individet behøver en gjenstand for å skape forståelse av samspillet mellom verden og individets egenaktivitet (Humboldt 2000). I analyse av samspillet mellom subjekt og bilde argumenteres det i en studie for at Humboldts frie samspill bør transformeres til samspillet mellom individualitet som skjult og utsigelig og individet definert av psykologiske karakteristikk, uten at samspillet defineres eller kontrolleres (Løvlie 2002). I en undersøkelse av hva «digital literacy» er i praksis foreslås et rammeverk som er basert på problembasert læring. Lærerne karakteriseres som digitalt ukyndige, mens elever viser sin digitale literacy i muntlige presentasjoner der de bruker et mangfold av digitale verktøy som videointervjuer, grafer, animasjoner og bilder som støtte for sine argumenter (Ryberg & Georgsen 2010).

Digitale medier og demokrati handler også om perspektiver som makt, moralsk panikk og andre digitale utfordringer (Harari 2016). Letnes (2014) bruker både menneskeverd og respekt for medmennesker som demokrati, likhet og rettferdighet, der alle mennesker skal ha en stemme i en demokratisk prosess og ha lik rett til å få tilfredsstilt sine grunnleggende behov. Grundtvigs hovedidé om det overordnede demokratiske motiv vektlegges i en annen studie som en systematisk oppøvelse av å bli myndige mennesker (Briseid 2008). Humboldts (2000) beskrivelser av individet viser menneskets manglende retning og hensikt i livet der det kun ønsker å sikre verdier for egen eksistens. I undersøkelser av digital literacy i grunnskolen dukker det opp perspektiver på demokrati og hvordan det praktiseres i den digitale tid (Stergioulas & Drenoyianni 2011). De fleste diskusjonene omkring digital literacy dreier seg om hvordan man best mulig skal rekonstruere skolen til en kontekst som støtter og styrker unge menneskers digitale teknologiske praksiser fremfor å fokusere på den demokratiske dialog, samarbeid og tillit mellom unge mennesker og voksne (Selwyn 2009). En teoretisk forståelse av digital dannelse er dermed oppsummert i tabell 1. De tre dannelsesbegrepene kobles til funnene gjort i forskningsgjennomgangen på digital dannelse, og gir et bilde av de mest vesentlige karakteristikkene av fenomenet digital dannelse.

Tabell 1 En teoretisk forståelse av digital dannelse

Humboldts dannelsese teori				
		Individet indre krefter	Samspill	Kontekstualisert læring
F O R M Å L	1. Elevers identitets- og dannelses-utvikling	Dagens unge forvalter egen identitet i en kontinuerlig prosess og det er avgjørende for individets identitetsutvikling at de indre kreftene utvikles for å styrke individets kritiske refleksjonsevne.	Elevenes utvikling påvirkes både av samspillet mellom kontekster, men også samspillet med andre mennesker. For å kunne skape forståelse av samspillet med verden og individets egenaktivitet behøver individet forståelseverktøy.	Individets bestrebelser etter å utvide sin kunnskapsbase og sin aktivitet uten å være seg dette bevist avhenger av konteksten læringen foregår.
	2. Læring på tvers av kontekster	Krysningen mellom samfunn og skole og offline-og online-settinger påvirker individet som søker kunnskap for å styrke egne naturkrefter og egen eksistens.	Samhandling i sosiale medier og læring på tvers er et utnyttet potensial i den uformelle læringen og individenes utvikling.	Læring og erfaring på tvers av kontekster kan brukes som et middel i å generere kunnskap. Mens individenes læring foregår i dynamiske miljøer og teknologisk utvikling.
	3. Digital kompetanse-diskrepans mellom elev og lærer	Bruk av ict i læringen påvirker elevens utbytte og spesielt elever med utfordrende sosioøkonomisk bakgrunn kan tjene godt på digitale hjelpemidler.	Klasserommet utvides til et virtuelt rom der elevene oppsøker kunnskapsbaser, samhandler og øver opp en demokratisk kompetanse i samhandling med andre.	Individene utvikler ulike tekniske og sosiale literacy som trekker på deres egen erfaring, hobbyer og deltakelse i ulike praksiser. Gjennom deltakelse styrkes barnas relasjoner og de organiserer sine parallelle kulturer til beste for egen utvikling.
	4. Digitale medier og demokrati	Et demokratisyn som søker å bygge opp den enkelte kunnskapsmessig og ferdighetsmessig gjennom individuelle mål som et sentralt element i demokratiopplæringen.	Samspillet mellom individene bør være fritt og ikke defineres eller kontrolleres, noe som gjennom individenes medieerfaring kan utvikles til et redskap i arbeidet med å oppdra dem til et demokratisk borgerskap.	Danningsbegrepet må rekonstrueres til å omhandle demokrati og utdanning, der individene utvikler egen medieerfaring som del av egen vellykkete identitetsutvikling.

Avslutning

Jeg har ikke funnet noen entydig forståelse av begrepet «digital dannelse». Det jeg skisserer er fire områder som kan ligge til grunn for arbeidet med digital dannelse basert på den klassiske dannelsesstenkningen (Humboldt 2000). Digital dannelse som fenomen setter andre krav til elevers utvikling, og de får tilgang til en global virkelighet der de kontinuerlig er forbrukere og konsumenter i digitale medier. Evnene til kritisk å navigere i disse samhandlingsformene stiller demokratiet i et nytt lys. Derfor er digital dannelse her forstått som å omhandle elevens identitetsutvikling, evne til å lære på tvers av kontekster, forståelse og utnyttelse av digitale ulikheter mellom elever og lærere, samt et fokus på en demokratisk utvikling i og utenfor digitale kontekster.⁶

Identiteten påvirkes blant annet ved at barns interaksjon ved datamaskinen skaper en annen identitet enn når de er sammen med hele gruppen av barn. Derfor er observasjon av deres utvikling interessant å forske videre på (Jernes 2013). Elevers kompetanse på tvers av kontekster kan i forbindelse med fenomenet digital dannelse utnyttes og derfor være en ressurs i deres egen identitetsutvikling, der delingskultur er nøkkelen til tverrfaglig arbeid knyttet til digital dannelse (Søby 2015). Fra et allmenndidaktisk perspektiv i informasjonssamfunnet etterlyses mer vektlegging av det frie samspill og vekselvirkningen mellom individet og verden. Det etterlyses en situasjonsorientert læreplanlogikk der barn og unges utvikling kobles slik verden åpnes for dem og barnet åpnes for verden (Letnes 2014). Mennesker kan ikke forstås som presosiale der teknologien er usynlig for individet, men må forstås ved et fokus på hva teknologien gjør for og med individene (Løvlie 2005). Tankesettet hos elevene endres ved bruk av digitale medier, noe som handler om evnen til å tilpasse seg til fremtidens nye muligheter. Spesielt endres dette ved at det er interaktive miljøer til forskjell fra passive medier som tv eller aviser (Gilster 1997). Effektiv digital læring etterlyses også lærere som gjenkjenner og respekterer kunnskapen studentene allerede har om de digitale mediene (Buckingham 2006). I dagens samfunn må dannelse ses i samspill mellom selvet og verden (Løvlie & Standish 2003). Fenomenet digital dannelse inneholder en handlekompetanse som knyttes til kritisk tenkning og uferdig kunnskap for å involvere seg selv som person med andre i ansvarlige handlinger for en mer human verden (Bundsgaard 2011)⁷. Implikasjoner av disse forståelsene av digital dannelse er at forbindelseslinjene mellom styringsdokumenter og den daglige læringen må vektlegge selvdannelsen hos individene, og elevene kan ikke forstås som presosiale, men derimot som deltakere i språket og det digitale samfunnet (Bundsgaard 2011; Straume 2010). Resultatene viser altså at mediekulturen krever en ny dannelsesstenkning (Vettenranta, Erstad & Erichsen 2007).

Noter

- 1 Studier som ikke ble inkludert, handlet om blant annet IKT i skolen, grunnleggende ferdigheter eller mediepedagogikk.
- 2 I appendix Asiske o
- 3 Risiko er forbundet med framveksten av «Internet of Things» (NorSiS, 2017–2018).

- 4 Selve ordet digital dannelse brukes ikke i ny overordnet plan (Kunnskapsdepartementet 2017).
- 5 Det vises til at læreres alder, kjønn og antall timer med skjermtid og deres IKT-utdanning påvirker lærernes digitale kompetanse og ferdigheter i skolen (Krumsvik, Jones, Øfstegaard & Eikeland 2016).
- 6 Begrepe Funds of knowledge og agency er aktuelle her (Engen mfl. 2017)
- 7 Her henviser Bundsgaard (2011) til Schnack (1994)

Referanser

- Abrams, Sandra. S. (2009). A gaming frame of mind: Digital contexts and academic implications. *Educational Media International*, 46(4), 335–347.
- Alvestad, Marit, Jernes, Margrethe., Knaben, Åse. Dagmar. & Berner, Karin. (2017). Barns fortellinger om lek i barnehagen i en tid preget av moderne medier. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 101(1), 31–44. DOI: 10.18261
- Andraos, Tony., Beck, Thomas., Bergstrom, Amy, Bingham, Melissa., Bowers, Jason., Brooks, JT., . . . Chebrolu, Kevin. (2017). *Teach trends 2017: The kinetic enterprize*. [S.l.]: Deloitte University Press.
- Bjørgen, Anne. Mette. (2014). *Digitale praksiser i samspill mellom kontekster*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo, Oslo.
- Boote, David. N., & Beile, Penny. (2005). Scholars before researchers: On the centrality of the dissertation literature review in research preparation. *Educational Researcher*, 34(5), 3–15. Hentet fra <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189X034006003>
- Briseid, Lars. Gunnar. (2008). Danning i det postmoderne *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 4(92), 328–337.
- Buckingham, David. (2003). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Buckingham, David. (2006). Defining digital literacy – What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(4).
- Buckingham, David. (2015). Defining digital literacy – What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 9 (Jubileumsnummer), 21–35.
- Bundsgaard, Jeppe. (2011). The missing link: prototypiske situationer som didaktisk kategori. *Nordic journal of digital literacy [elektronisk ressurs]*, 6(special issue), 206–307.
- Bundsgaard, Jeppe. (2017). *Digital dannelse*. Aarhus: Aarhus universitetsforlag.
- Engen, Bård. Ketil., Giæver, Tonje. Hilde. & Mifsud, Louise. (2015). Guidelines and regulations for teaching digital competence in schools and teacher education: A weak link? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(02), 69–83.
- Engen, Bård. K., Giæver, Tonje. Hilde. & Mifsud, Louise. (2017). *Digital dømmekraft*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Erstad, Ola. (2005). *Digital kompetanse i skolen: en innføring*. Oslo: Universitetsforl.
- Erstad, O. (2007). Den femte grunnleggende ferdighet: Noen grunnlagsproblemer. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 1(91), 43–55.
- Erstad, Ola. (2010). *Digital kompetanse i skolen: en innføring*. Oslo: Universitetsforl.
- Erstad, Ola. (2015). Educating the Digital Generation Exploring Media Literacy for the 21st Century. *Nordic journal of digital literacy* 5, 56–72. Hentet fra
- Erstad, Ola., Kumpulainen, Kristiina., Mäkitalo, Åsa., Schröder, Kim. Cchristian., Prullmann- Vengerfeldt, Pielle. & Jóhannsdóttir, Thuridur. (2016). *Learning across contexts in the knowledge society*. Rotterdam: Sense Publishers.
- European commission. (2018). *Communication from the commission to the european parliament, the council, the european economic and social committee and the committee of the regions: on the Digital Education Action Plan*. Brüssel: European commission. Hentet fra <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/digital-education-action-plan.pdf>
- Fauskevåg, Odin. (2012). *Danning og ånd: ei utarbeiding av omgrepet danning frå Hegels filosofi* (Vol. 2012:297). Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.

- Ferrer, Ferran., Belvis, Esther. & Pamies, Jordi. (2010). Tablet PCs, academic results and educational inequalities. *Computers & Education*, 56(1), 280–288.
- Fossland, Trine., (2015). *Digitale læringsformer i høyere utdanning*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gilster, Paul (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Harari, Yuval. Noah. (2016). *Homo deus: A brief history of tomorrow*. London: Harvill Secker.
- Hatlevik, Ida. Katrine. Riksaasen. (2014). *Meningsfulle sammenhenger. En studie av sammenhenger mellom læring på ulike arenaer og utvikling av ulike aspekter ved profesjonell kompetanse hos studenter i sykepleier-, lærer- og sosialarbeider- utdanningene*. Doktorgradsavhandling, Høgskolen i Oslo og Akershus. Hentet fra <http://hdl.handle.net/10642/2397>
- Humboldt, Wilhemlm. von. (2000). *Theory of Bildung*. London: Lawrence Erlbaum.
- Iilomäki, Liisa., Kantosalo, Anna. & Lakkala, Minna. (2011). What is digital competence? *Linked portal*. Hentet fra https://tuhat.helsinki.fi/portal/files/48681684/Iilom_ki_et_al_2011_What_is_digital_competence.pdf
- Jernes, Margrethe. (2013). *Interaksjoner i digitale kontekster i barnehagen*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Stavanger, Stavanger. Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/185509>
- Johannesen, Monica., Øgrim, Leikny. & Giæver, Tonje. Hilde. (2014). Notion in motion: teachers' digital competence. *Nordic Journal of Digital Literacy*(04), 300–312.
- Jordet, Nicolaisen. Arne. (2007). *Nærmiljøet som klasserom: En undersøkelse om uteskolenes didaktikk i et danningsteoretisk og erfaringspedagogisk perspektiv*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo, Oslo. Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/132008>
- Krumsvik, Rune Johan., Egelandssdal, Kjetil., Sarastuen, Nora. Kolkin., Jones, Lise. Øen. & Eikeland, Ole. Johan. (2013). *Sammenhengen mellom IKT-bruk og læringsutbytte (SMIL) i videregående opplæring: Hvilken sammenheng er det mellom IKT-bruk og (intendert, subjektivt, og objektivt) læringsutbytte i videregående opplæring?* Sluttrapport. Hentet fra http://www.ks.no/globalassets/vedlegg-til-hvert-fagomrader/utdanning-og-oppevkest/skole/smil/sluttrapport_smil.pdf?id=8412
- Krumsvik, Rune., Johan, Lise. Øen., Øfstegaard, Marianne. & Eikeland, Ole. Johan. (2016). Upper secondary school teachers' digital competence: analysed by demographic, personal and professional characteristics. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 11, 143–164. DOI:10.18261/issn.1891-943x-2016-03-02
- Krumsvik, Rune. Johan., Jones, Lise. Øen., Øfstegaard, Marianne. & Eikeland, Ole. Johan. (2016). Upper secondary school teachers' digital competence: Analysed by demographic, personal and professional characteristics. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(03), 143–164.
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper Høringsutkast fra Kunnskapsdepartementet regjeringen Kunnskapsdepartementet*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/ac9720408d464a83a7926f33dbcb7616/horingsutkast-fra-kunnskapsdepartementet-10.03.17--overordnet-del--verdier-og-prinsipper.pdf>
- Letnes, Ann Mari. (2014). *Digital dannelse i barnehagen: Barnehagebarns meningsskaping i arbeid med multimodal fortelling*. Doktorgradsavhandling, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim. Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/270339>
- Løvlie, Lars. (2002). The Promise of Bildung. *Journal of Philosophy of Education*, 36(3), 467–468. DOI: 10.1111/1467-9752.00288
- Løvlie, Lars. (2005). Is there any body in cyberspace? Or the idea of a cyberbildung. *Utbildning & Demokrati*, 14(1), 115–130.
- Løvlie, Lars. (2013). Verktøyskolen. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 3, 185–198.
- Løvlie, Lars., & Standish, Paul. (2003). *Introduction: Bildung and the idea of liberal education*. I L. Løvlie, K. Mortensen, Peter & S. E. Nordenbo (red.), *Education humanity Bildung in postmodernity* (s. 1–24). Mass: Blackwell.
- Madsen, Ole. Jacob. (2017). Hvordan har dere det egentlig? Som man spør, får man svar. *Samtiden*, 125(3), 40–45.
- Mausestaden, Solvi. & Mølsted, Eide. Christina. (2014). Licence to teach? Læreplananalyse og profesjonsutvikling. I Eivind. Elstad & Kristin. Helstad (red.), *Profesjonsutvikling i skolen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- NorSiS (2017–2018). Trusler og trender 2017–18: *trusler i vår digitale hverdag – mot individer og virksomheter*. NorSiS.

- Nyboe, Lotte. (2009). *Digital dannelse: Børns og unges mediebrug og -læring inden for og uden for institutionerne*. København: Frydenlund.
- OECD. (2015). Students, computers and learning: Making the connection. DOI: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264239555-en>
- Papacharissi, Zizi. A. (2010). *A private sphere Democracy in a digital age digital media an society series*. Cambridge: Polity press.
- Ryberg, T. & Georgsen, M. (2010). Enabling digital literacy: development of meso level pedagogical approaches. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 5(2), 88–100.
- Sando, Svein. E. (2014). Barn, IKT og etikk. *En studie i digital etisk dannelse, med norske barnehager som case*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo, Oslo. Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/2372809>
- Selwyn, Neil. (2009). «Challenging educational expectations of the social web: A Web 2.0 far?». *Nordic Journal of Digital Literacy* 10 (jubileumsnummer).
- Skaar, Øystein. Olav. & Krumsvik, Rune. (2015). Multimedia Discrepancies – Plenary Lectures as Perceived by Students. *Uniped*, 38(01), 53–73.
- Stergioulas, Drenoyianni. & Drenoyianni, Helen. (2011). *Pursuing digital literacy in compulsory education*, New York: Peter Lang.
- Straume, Ingerid. (2010). *Politikken og det imaginære : Cornelius Castoriadis' bidrag til et politisk dannelsbegrep*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo, Oslo. Hentet fra <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-25492>
- Søby, Morten. (2003). Digital kompetanse: Fra 4.basisferdighet til digital dannelse. Hentet 9.04.14 fra http://www.regjeringen.no/upload/kilde/ufd/red/2003/0115/ddd/pdfv/194374-soby_digital_dannelse.pdf
- Søby, Morten. (2015). Digital competence – A password to a new interdisciplinary field. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10 (Jubileumsnummer), 4–7.
- Thorvaldsen, Steinar. (2010). Dannelse i en digital netalder. I M. Brekke (red.), *Dannelse i skole og lærerutdanning* (s. 94–105). Hentet fra <http://hdl.handle.net/10037/8053>
- Vettenranta, Soilikki. (2004). Mediepedagogikk. Fra instrumenthåndtering til kritisk borgerskap. *Norsk medietidsskrift*, 11(4), 316–332.
- Vettenranta, Soilikki., Erstad, Ola. & Erichsen, Dorthe. (2007). *Mediedanning og mediepedagogikk: fra digital begeistring til kritisk dømmekraft*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Walstad, Pål. Henning. Bødtker. (2006). «Dannelse og Duelighet for Livet»: *Dannelse og yrkesutdanning i den grundtvigske tradisjon*. Doktorgradsavhandling, Norges teknisk- naturvitenskapelige universitet, Trondheim. Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/269136>
- Willbergh, Ilmi. (2008). *Mimesis, didaktikk og digitale læremidler* (Vol. 2008:211). Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.
- Willbergh, Ilmi. (2015). The problems of 'competence' and alternatives from the Scandinavian perspective of Bildung. 47, 334–354. <https://doi.org/10.1080/00220272.2014.1002112>
- Østerud, Svein. (2009). *Enter: Veien mot en IKT-didaktikk* Oslo: Gyldendal akademisk.
- Østerud, Svein. & Schwebs, Ture. (2009). Mot en ikt-didaktikk. I S. Østerud (red.), *Enter: Veien mot en IKT-didaktikk* (s. 11–32). Oslo: Gyldendal akademisk.

Appendix A Bøker

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
1. Engen, Giæver og Mifsud (2017)	Skolen skal sørge for at elevene får utviklet innsikt og kompetanse i hvordan man beskytter seg selv og andre i dette digitale globale landskapet.	Det produktive paradoks Anvendt etikk (Fieser, u.d) Digital dømmekraft defineres som anvendt etikk fordi det har å gjøre med konkret bruk av digitale medier (Ramadahan, Sensesuse & Arytmurthy 2011; Spielo & Tavani 2001).	Analysen og diskusjoner rundt sosiale, juridiske og etiske problemstillinger og omkostninger ved bruk av digitale medier, med et særlig blikk rettet mot skolens forpliktelse overfor barn og unge.	Digital dømmekraft er ikke kun å holde seg innenfor lovens grenser, men løfter også frem et perspektiv på etisk vurdering av egne handlinger og analysere konsekvensen av disse.
2. Erstad, Kumpulainen, Mäkitalo, Schrøder, Pruulmann Vengerfeldt og Jóhannsdóttir (2016)	Målet for boken er å spore læring og erfaringer på tvers av arenaer og kontekster som et middel i å generere kunnskap om grensene og ytterkantene for ulike praksiser av unges læring i dynamiske miljøer og teknologisk utvikling.	Funds of knowledge (Roth 2016) Literacy research 8 Leander, Phillips & Taylor 2010). Learning across contexts (Cole 1996; Duranti & Goodwin 1992, Edwards, Biesta & Thorpe 2009). Agency and the Concept of identity (Hull & Greeno 2006).	Den empiriske forskningen som diskuteres i boken, har vokst frem fra et nettverk av nordiske forskere.	Agency presenteres som et begrep forbundet med identitet. Det er ikke tillagt individet, men sosialt distribuert og delt.
3. Fosslund (2015)	Digitale innovatører i høyere utdanning bruker digital teknologi i læringen. Boken problematiserer gapet mellom lærernes digitale kompetanse og studentenes ønsker om mer bruk av digital teknologi i undervisningen.	Kunnskapssammenfunnet Utvidete læringsmiljøer Læringsidentitet Digital literacy Læring på tvers av kontekster	Forfatteren har intervjuet digitale innovatører i høyere utdanning, dvs. lærere fra ulike fagmiljøer som har lang erfaring med bruk av digitale arbeidsformer.	Boka redegjør for nasjonale forventninger om bruk av digital teknologi i høyere utdanning og viser til bruk av digital teknologi i ulike modeller for høyere utdanning.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
4. Harari (2015)	Boken konkluderer med at menneskeheten har løst de tre største utfordringene i verden: hungersnød, pest og krig. Spørsmålet som stilles, er hva menneskeheten vil gjøre med den nye makten som bioteknologi og informasjonsteknologi gir oss.	Fremtidsperspektiv på digitale læringsformer i høyere utdanning	Kritisk, fremtidsrettet bok.	Skisserer scenarier i fremtiden på hvordan menneskeheten på ulike måter kan overgå seg selv. Menneskene kan utvikle seg til et biokjemisk subsystem som overvåkes av globale nettverk som sekund forteller oss hvordan vi føler det.
5. Krumsvik (2016)	Boken undersøker hvor god den digitale kompetansen er i skolen og i lærerutdanningen. Digitale læringsformer i skolen og lærerutdanningen.	Menneskets utvikling mot en ny rase, humo deos, der vi vil søke mot en ny oppgradering av mennesket til «jordens guder». Etisk perspektiv på menneskeheten	Antologien inkluderer 14 fagfelleverderte artikler.	Digitale paradoks og undervisningskvalitet er to poeng som trekkes frem i epilogen. Fokus på hva læreren kan bidra med for at digitale lærings- og vurderingsformer kan brukes på en fornuftig måte. Elevene blir viktige medspillere.
6. Nyboe (2009)	Hva bruker barn og unge de digitale medier til i hverdagen, og hva får de ut av dette. Bruken av digitale medier er bredere i det private enn på skolen. Hva slags kompetanse trengs for å kunne utnytte nåtidens og fremtidens kunnskapssamfunn.	Dannelsesteori i postmoderne tid	Fagbok, bruker case	Beskriver hvordan medieestetisk læring kan foregå. Bidrag i debatten om skolen i fremtiden. Det tegnes et bilde av institusjonssektoren som ikke er forberedt på å møte samfunnets og barnas forventninger og introduserer her digital dannelse.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
7. Papacharissi (2010)	Gir de nye media oss nye muligheter eller avkutter de oss fra meningsfull omgang med andre? Undersøker hvordan digitale medier former og formes av samtidens demokrati.	Pedagogikk, kulturstudier og medievitenskap. Læringsdesign	Fagbok Fem nye samfunnsmessige vaner presenteres.	Foreslår at demokrati er noe mer enn et politisk system og at det kombinerer personlige baner av suksess og feil i det daglige liv ved å skape et felles system av beslutninger. Demokrati er en måte å løse individuelle relasjoner til offentligheten og det private. Online teknologier endrer nåtidens demokrati ved å redefinere grensene for hva som er privat og offentlig.
8. Stergioulas og Drenoyianni (2011)	Ideologiske konstruksjoner av kunnskapssamfunnet. Målet om å gi digital literacy til de lærende avhenger av en rekonstruksjon av skolen.	Studie av demokrati og hvordan det praktiseres i den digitale tid. Kritisk teori Samtidens demokrati Globalisering	Anologi	Søken etter en digital literacy i skolen og rollen til elever, lærere og skolemiljøet.
9. Thomas (2011)	Boken forklarer antagelser, metaforer, mytologi og moralsk panikk forbundet med digitalt innfødte.	Læreplanteori	Analytisk og deskriptivt blikk på literacy og læring i digital alder I	Funns foreslår at den generelle antagelse om at unge mennesker er aktive og forberedt på digital visdom er misforstått – spesielt med tanke på felt som makt, ideologi og privilegier.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
10. Thorvaldsen (2010)	Hva er nettvett og digital dømmekraft sett i lys av kunnskapssamfunnet?	Kritiske skoleperspektiv Internasjonalt overblikk på utviklingen innen digital literacy blant unge lærende i dag.	Fagkapittel	Gode holdninger i møte med den digitale verden er viktig. Skolen bør gi elevene digital kompetanse som rustet barn og unge til kulturell og samfunnsmessig deltakelse.
11. Vettenranta (2007)	Boken stiller spørsmål om mediekulturen krever en ny dannelsesstenkning. Behovet for digital dannelse i en ny tid.	Dannelsesteori Teknologirealisme	Antologi	Boken har en dannelsesinteresse som grunnlag for refleksjonene om den digitale teknologien i unge menneskers liv.
12. Østerud (2009)	Hvordan påvirker ikt elevenes læring? Hvordan kan ikt integreres i undervisningen og læringen?	Boken introduserer teoretiske begrep som bidrar til kritisk innsikt om mediekompetanse. John Deweys progressivisme	Bygger på resultater fra et forskningsprosjekt som har arbeidet med å innføre spesifikke iktressurser i skolearbeidet.	Klasserommet blir utvidet med et virtuelt rom der elevene kan oppsøke kunnskapsbaser og faglig ekspertise utenfor skolen.

Appendix B Avhandlinger

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forsknings spørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
1. Bergander (2015)	Hensikten med studien er å undersøke hvordan barn i forskjellige grupper organiserer sine ulike kulturer og deres interaksjon med andre barn i ulike digitale literacyhandlinger. Målet er å undersøke hva slags kompetanse barna viser når de deltar i digitale litterære hendelser.	Teoretisk baserer oppgaven seg på nye literacystudier der literacy er forstått som sosial, kulturell og situert praksis.	Videoetnografisk studie som undersøker interaksjonen i to grupper av barn i alderen 10–13 år og deres bruk av digitale medier i fritiden	Studien viser at barn i de to ulike gruppene utvikler forskjellige type tekniske og sosiale literacykompetanser som trekker på deres erfaringer, hobbyer og deltakelse i lokale praksiser. Gjennom deltakelser styrker barna relasjoner og organiserer sine parallelle kulturer.
2. Bjørgen (2014)	Hvordan barn gir mening til digitale praksiser innenfor og utenfor skolen. Digitale praksiser blant yngre barn, med utgangspunkt i barns opplevelser og perspektiver på overganger mellom skole- og fritidskontekst (Björkvall & Engblom 2010).	Digitale praksiser Goffmanns Rammebegrep Digital kompetanse	Med skolen som inngang undersøkes hvordan elever på 5. –7. trinn (9–13 år) fortolker ulike digitale praksiser; bruk av søkemotorer, dataspill, digital kommunikasjon og produksjon av digitale fortellinger, sett i relasjon til fritiden. Videoobservasjon Intervju	Det er derimot få som ser på mulige koblinger og spenninger mellom identiteter som posisjoneres i digitale praksiser som barn og unge deltar i (Arnseth & Silseth 2013). Hvordan digitale kompetanser i skolen innebærer noen andre dimensjoner ut over tekniske ferdigheter.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
3. Butler (2015)	Undersøke spanske foreldres støtte av barn i tidlig utvikling av literacy i hjemmet.	Det teoretiske rammeverket rundt Founds of knowledge. Forslag om at alle familier besitter mengder av kunnskap som er utviklet gjennom sosial, historisk og økonomisk kontekst.	Etnografisk studie Observasjon i spanske familiehjem og aksjonsforskning i klasserommet.	Familier har i stor grad Founds of knowledge utviklet gjennom historisk og kulturell utdanning og sosiale erfaringer. Ved å introdusere familier for Founds of knowledge ble det muntlige språket forbedret. Det videreutviklet også barnehagekompetansen og literacy hos barna.
4. Fauskevåg (2012)	Danning og perspektiver på danning. Målet med denne avhandlinga er å gjøre ei filosofisk grunnlegging av omgrepet danning. Hva det vil si å være dannet. Å vise sammenhengen mellom danning og ånd er målet	Kants teori om det selvmedvitne subjektet Gadamers (1990, s. 20) og innholdet i «das Element, innerhalb dessen sich der Gebildete bewegt.» Skjervheim Hegel	Diskurs, litteratur, begrep	I vårt moderne samfunn må en spørre seg om dette idealet om danning blir realisert. Er dette et eksempel på at vi er «außer [uns] gekommen. [...] [wir haben uns] selbst verloren, [finden uns] als ein anderes Wesen» (PhG:128)? I så fall har vi ikke verkeleggjort det menneskelege i oss.
5. Hatlevik (2014)	Kompetanseutvikling hos studenter i sykepleier-, lærer- og sosialarbeiderutdanningene.	Kontekstuell læring	En studie av sammenhenger mellom læring på ulike arenaer og utvikling av ulike aspekter ved profesjonell kompetanse hos studenter i sykepleier-, lærer- og sosialarbeiderutdanningene	Avhandlingen vektlegger at det er viktig for studentenes kompetanseutvikling å legge til rette for positiv kompetanseopplevelse og å legge til rette for studentenes forståelse, opplevelse av mening og sammenheng i utdanningen

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
6. Jernes (2013)	Intensjonen i forskningsarbeidet er å bidra med ny kunnskap om interaksjon rundt datamaskinen i pedagogisk barnehagepraksis. Fokuset er rettet mot samspill, både barn imellom og samspill der voksne er med. Med utgangspunkt i stortingsmeldingen «Kvalitet i barnehagen» (Kunnskapsdepartementet 2008, s. 87) har jeg også et fokus på inklusjon- og eksklusjonsspørsmål.	Studentenes læring påvirkes av læringsinnhold, læringskontekst og den lærende selv.	Feltarbeid Fenomenologi Hermeneutikk Nasjonal survey	Datamaskin som artefakt i barns aktiviteter kan bidra til å undergrave utvikling av sosial kompetanse. Utbytte av spill og tegning på datamaskin, ser ut til å være betinget av pedagogenes delaktighet i samhandlingen.
7. Jordet (2007)	Temaet for denne avhandlingen er skolens bruk av den ytre virkelighet i undervisningen, det som i norsk skole i dag ofte betegnes som uteskole.	Deweys erfaringsbegrep. Deweys kunnskapsteoretiske posisjon	Tre kasstudier, kvalitativ metode	Skolen er ikke henviset til kun å måtte bruke tekstbasert lærestoff (kunnskapens symbolfunksjon) i undervisnings- og læringsarbeidet, men kan også hente verdifulle impulser fra en ytre fysisk og sosial virkelighet for å komplettere, variere og berike dannelsingsarbeidet.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
8. Kjelten (2013)	Litteratur og lærerens syn på dannelsen gjennom norsklærerens fortellinger.	Litterær kompetanse Sentrale fagdidaktiske spørsmål knyttet til norskfaget og norskfagets litteraturundervisning spesielt. Louise Rottenblatt	Kvalitative intervjuer av ungdomsskolelærere	Kunnskap om hvordan og hvor ulikt norsklæreren snakker om litteratur og litteraturundervisning og litteraturens plass i norskfaget. Videre gir analysene et bidrag til forståelsen av hvordan didaktisk forskning og læreplaner blir brukt og forstått av lærere.
9. Krumsvik (2006)	Hvordan ikt-initiert skoleutvikling skal gripe inn i skolen sin organisatoriske og pedagogiske virksomhet på ulike nivå.	Ikt bruk i skolehverdagen	Forbundet med det nasjonale IKT-prosjektet PILOT og bygger på fire år med aksjonsforskning i en ungdomsskole som var tidlig ute med å utforske de pedagogiske mulighetene Internettet kunne gi.	Når skoleledelsen er endringsvillig og ser verdien av ikt, er læreren selv nøkkelpersonen for en vellykket integrering av ikt i skolen. Dette krever at læreren tilegner seg nødvendig digital kompetanse.
10. Letnes (2014)	Studiens overordnede hensikt har vært å bidra med økt forståelse for barnehagebarns digitale dannelse. Fokus for interessen er barns meningsskaping i deres produksjon av digitale og multimodale medieprodukter med utgangspunkt i møte med kunst.	Dannelsesteoretiske perspektiver Kant Teoritriangelring	Studien er posisjonert i en kvalitativ forskningstradisjon med et sosialkonstruktivistisk syn på sosial virkelighet, sannhet og kunnskap. I en veksling mellom forforståelse og forståelse studeres empiri og teori i dialogisk søken etter viten og kunnskap.	De viktigste funnene er prosjektenes fem hovedmomenter: (1) forberedelse, (2) kunstmøte, (3) dreiebok, (4) redigering og (5) re-presentasjon. I alle disse hovedmomentene skaper barn mening i møte med ulikt materie.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
11. Mattsson (2009)	Fleksibel læring med støtte av digital læring. Økende studentinnflytelse og økende studentaktivitet. Utvikle nye former for pedagogikk. Synliggjøre hva som skjer i fjernundervisningen. Computer supported collaborated learning	Fleksibel læring Sosiokulturelle teorier Læringsfellesskap	Casestudie Grounded teori	Implikasjoner for pedagogisk design. Læringsmiljøet er et bredere begrep enn det som gis av kursdesignet. De lærende tar med seg relevante erfaringer fra egen hverdag inn i læringen.
12. Nahachewsky (2010)	Situert læring brukes i utbredt grad i literacyinstruksjon hos engelsklærere. Men det trengs endring, skifter i læreres tekstuelle standpunkt og pedagogiske tankegang trengs for å adressere kompleksiteten i å undervise engelsk i samtiden.	Kulturelle studier Socio cultural theory Critical literacies	Språk og literacy, læreres klasseromspraksis i å undervise digitalt innfødte studenter. Kvalitativ studie Semistrukturerte intervju Observasjon Online journaler	Funnene viser at lærernes pedagogikk og tekstuelle ståsted betyr mye for utvikling av nye literacier hos studentene.
13. Rocha-Schmid (2014)	En studie av literacier i utdanningen i Brasil. Studiens målsetting er å adressere spørsmålet om hvordan ungdom involverer literacypraksiser i den digitale epoke. Videre også hvordan lærere konseptualiserer denne læringen i klasserommet.	Sosiokulturell forståelse av literacy som sosial praksis. Sosiolingvistisk teori Etnografisk tilnærming	Undersøkelser av hjemme- literacypraksiser hos tolv ungdommer fra lavere og øvre sosiale klasser i tre ulike skoler i São Paulo, Brazil. Klasseromsundersøkelser Literacy diary	Dataanalyser indikerer at det er en kryssning mellom literacypraksiser på tvers av kontekster. Skoleliteracier ble transformert og var til stede også i hjemmemiljøet til deltakerne.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
14. Sandø (2014)	Digital etisk dannelse, belyst ved barnehagen som case. Denne avhandlingen begrunner teoretisk at en digital etisk dannelsesprosess ikke bør overlates til tilfeldighetene, men iverksettes bevisst og som et dannelsesprogram i barnehagene	Digital etisk dannelse Dydsetisk teorigrunnlag Løgstrups metafysikk Techne-fronesis-grepet Aristoteles, Flyvbjerg og Løgstrup	Intervju og observasjon i barnehage	Det aristoteliske prinsippet om at det gode liv finnes i balansen mellom ytterpunktene for mye og for lite av noe, lar seg anvende som en teknologisk beskrivelse av et etisk akseptabelt handlingsrom
15. Silseth (2012)	Undersøker hvordan studenter og lærere deltar i spillbasert læring og digital fortellinger i utdanningssettinger. Hovedmål er å undersøke hvordan ressurser som gjøres tilgjengelige i lærings miljøer i læringssettinger er tolket og brukt av studenter og lærer.	Bruker dialogisk perspektiv til å skape mening og læring. Analyser hvordan studenter og lærere samarbeider og skaper mening av GBL (gamebase learning) og digital story telling (DST) i sosiale settinger	Case study Videoopptak av klasseromssituasjon	Funnene viser at dataspill kan være verdifulle læringsverktøy i skoler og støtte i læringen.
16. Sjøhelle (2007)	Problemstillingene har fokus på læringsfellesskap og profesjonsutdanning. Målet med den skriftlige samhandlingen var at studentene skulle utvikle profesjonsrelatert faglig, didaktisk og sosial kunnskap	Datastøttende praksisfellesskap Digitalt læringsmiljø Utviklingspsykologiske teorier Dialogisme som språkforståelse Identitetsutvikling i skriftlig samhandling	Forske på egen undervisning Klassesamtaler Undersøkelse	Nettlæringsfellesskap har sammenheng med utvikling av digital kommunikativ kompetanse. Metaspråklig kompetanse og fagterminologi styrkes når studentene skriver mye og utveksler fagstoff skriftlig.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/ forskningsspørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
17. Straume (2010)	Formålet er å politisere tenkningen omkring utdanning, danning og demokrati gjennom å drive begrepene i radikaldemokratisk retning.	Cornelius Castoriadis bidrag til et politisk dannelsesbegrep	Undersøkelser det teoretiske feltet demokrati og utdanning	For å gjøre begrepet danninge anvendbart i en større sammenheng enn en rent filosofisk utlegning, har det også vært nødvendig å gjennomgå, og til dels rekonstruere, selve feltet der dette dannelsesbegrepet kan gjøres gjeldende, nemlig i akademiske diskusjoner om demokrati og utdanning.
18. Walstad (2006)	Hensikten med studien er å undersøke danninge som en del av yrkesutdanning. Det påstås at dette er en glemt ide som er overkjørt av den dualismen som ligger i dikotomiene teori og praksis, allmenndanninge og yrkesutdanning, ånd og materie.	Grundtvig om folkelig danninge og yrkesutdanning	Analytisk narrasjon er altså en syntese av strukturhistorie og narrativ historie, og den er en sammensatt fortelling. Analytisk narrasjon, didaktisk forståelseskategorier og kontekst.	Funnene viser til at pedagogikkfaget må søke sine røtter og igjen bli et kulturfag og at det er fagets egne representanter som har avskrevet pedagogikken som kulturfag.
19. Wilbergh (2008)	Siktemålet er å belyse digitale læremidler gjennom å se feltet med nye briller. Om det ligger noe i begrepet etterlikning som har relevans for problematikken og som forskningen hittil har oversett.	Gebauer og Wulf presenterer flere teorier om mimesisbegrepets opprinnelige betydning. Platon og Aristoteles tolkning av mimesisbegrepet.	Hermeneutisk drøfting og sammenlikning av ulike begrepers, teoris og teksters betydning.	Kan ikke trekke noen konklusjon om hvordan de digitale læremidlene kan bidra til danning generelt. Kan kun si noe om hvordan digitale læremidler kan bidra til danning i en undervisningssammenheng.

Appendix C Artikler

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
1. Abrams (2009)	Spillramme ligger til grunn for undersøkelser av digitale kontekster og akademiske implikasjoner.	Vygotskys forståelse av sosiokulturelt situerte erfaringer og opplevelser, konseptet av tidligere erfaringer som former hvordan mennesker tolker fremtidige erfaringer, en del av skjemateori.	Tre casestudier av 11-åringere som strever faglig, gamere, gutter.	Funn viser at virtuelle gaming – miljøer gjorde det mulig for tre gamere å kontekstualisere akademisk informasjon og med dette gjøre materialet personlig relevant.
2. Alvestad, Jernes, Knaben & Berner (2017)	Hensikten med denne artikkelen er å belyse hvordan lek knyttes til moderne medier i barnehagen. Hva forteller barn i samtaler med barnehagelærere om egen lek i en samtid preget av ulike moderne medier?	Forankret i sosiokulturell teori og nyere forskning på feltet (Alvesson & Sköldberg 2008; Bodrova & Leong 2007; Kvale & Brinkmann 2015; Thagaard 2009; Vygotsky 1978).	Det er en kvalitativ studie. Det er gjennomført gruppesamtaler med barn 4–6 år, individuelle dybdeintervjuer og responsamtaler med barnehagelærerne i tre barnehager på Sør-Vestlandet. Studien er en selvstendig del av et mer omfattende prosjekt om barns hverdagsliv i barnehagen (Alvestad 2011, 2012).	Hovedfunnet i artikkelen viser diskrepans mellom barnas og barnehagelærernes kunnskaper på dette feltet. Det er viktig å løfte frem denne forskjellen og tekke frem barnas egne perspektiver.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
3. Briseid (2008)	Hvordan kan skolen møte alle utfordringer fra det digitale. Hva skal det tjene å stå her og snakke om begreper, teori og modeller? Engasjementet og motivasjon var borte, fordi jeg ikke opplevde faglig mening. Hvilket dannelsesbegrep trenger vi i vår tid.	Dannelse Ziehe	Det kan være grunn til å hevde at Løvliens melding om folkedannelsens død er sterkt overdrevet. Folkedannelsens ideal om å etablere identitet og tilhørighet, og samtidig verdi-forankret hos de unge, synes fortsatt relevant., selv i en tid da alle «sannheter» er under press og kan problematiseres.	Vi kan ikke sette den normative pedagogikk på gangen, men må støtte oss på vårt felles grunnlag, nedfelt i Verdenserklæringen av 1948. I den sammenheng synes «kulturinnvielse» fortsatt å være et relevant begrep, men dette må suppleres med «kulturrefleksjon» og «kulturkritikk».
4. Briseid (2012)	Målet med denne artikkelen er å synliggjøre ulike demokratiforståelser i utvalgte læreplaner etter 2. verdenskrig, og hvilke mål og midler hver av dem legger opp til med tanke på demokratioppdragelsen.	Deretter vil jeg redegjøre for tre ulike demokratiforståelser: kommunikasjon, deliberativ og liberalistisk. Disse typologiene er utgangspunktet for analysen av de ulike læreplanene. Læreplan	Det er foretatt innholdsanalyser av de generelle og prinsipielle delene av planene, og av to utvalgte fag i hver plan: samfunnsfag og norsk. Bidra i dannelsesprosessen og myndiggjøringen av den enkelte elev.	Det liberalistiske demokratisyn er dominerende i LK06. Det å bygge opp den enkelte kunnskapsmessig og ferdighetsmessig gjennom individuelle kompetansemål, sees som et sentralt element i demokratiopp-læringen.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
5. Buckingham (2006)	Denne artikkelen argumenterer for at sosiale medier gir unge mennesker kompetanse (agency) som tidligere har vært utilgjengelig i uformelle læringsmiljøer for å kunne utforske komplekse tilbakemeldinger og deltakelse med kulturelt innhold.	Castells (2001) informasjonsteori som etterlyser et kraftig nettverk. Ny læring er sosial interaksjon i både virtuelle og virkelige verdener og handler om informasjon.		Artikkelen undersøker hvordan uformell læring slik som museer, bibliotek og gallerier kan brukes til å sette unge mennesker i stand til å koble sin kulturelle forståelse med hverandre gjennom å skape autentiske læringsopplevelser. Fremtidens suksess med sosiale læringsinitiativ er et skifte av formell produksjon. Samarbeid mellom kulturelle- og utdanningsinstitusjoner kan bruke digitale fortellinger, kultur og utdanning og kan sentreres rundt spesielle tema eller spørsmål for å organisere læringen blant unge mennesker.
6. Buckingham (2015)	Artikkelen gir en ramme for begrepet digital literacy innen utdanning. Målet er å identifisere formene denne utdanningen kan ha og spørsmål som kan dukke opp.	Grensene mellom kritisk analyse og praktisk produksjon er utydelige (se Burn & Durran 2006).	Lager rammer for rammeverket basert på fire nøkkelkompetanser fra medieutdanning. Disse brukes på begrepet world wide web og pc- spill og diskuterer digitale mediers rolle og elevers utvikling av digital literacy.	Det argumenteres i artikkelen for en utvidelse av mediekompertansens prinsipper i digitale tekster. Fokuset er på utvikling av kritiske tilnæringer til digitale medier og nødvendig bruk av ressurser i læringen.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
7. Bundsgaard (2011)	Artikkelen argu-menterer for at Svein Østerud sine analy-ser, undersøkelser og anbefalinger ret-tet mot utdanninge i informasjonssam-funnet er relevante og klargjørende, men at de befinner seg på et almendi-daktisk nivå. Artikkelen påstår at det ikke er tilstrek-kelig hjelp å hente i almen-didaktiske verker som Østeruds og med han Klafkis og Schnacks, men at det må skapes et rammeverk for fag-didaktiske beslut-ninger.	Klafkis dannelses-teori Schnacks	The missing link er argumenta-sjon som denne typen læreplanlo-gikk viser. Kompetanseana-lyse og læreplan-design Læreplanana-lyser og diskusjon av Østeruds per-spektiver.	Artikkelen presen-terer en samlet strategi for utvik-ling av læreplan, lærebøker og undervisnings-praksis. Det er en kløft mellom de almen-didaktiske dannel-sesteoriens utforming av over-ordnede dannel-ses mål og de fagdidaktiske bestemmelser av innhold i de enkelte fag.
8. Engen, B. K., Giæver, T. H., og Mifsud, L. (2015).	Den norske lærer-utdanningen er kri-tisert for ikke å fullføre sin obliga-sjon til å forberede lærere i bruk av digi-tale verktøy i klasse-rommet. Konseptet digital kompetanse former basisen for analysen.	Det er undersøkt hvordan digital kompetanse er presentert i de offisielle nøkkel-dokumentene som skaper rammever-ket for lærer-utdanningen og sammenligningen av dem og kravene til de norske nasjonale lærepla-nene.	Læreplanana-lyse, ser på digital kompetanse i det nasjonale lære-planverket. Den formelle defini-sjonen av digital kompetanse.	Funnene viser en svak forbindelse mellom lærepla-nene og de premis-sene som ligger for bruk av digital kompetanse i lærerutdanningen.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
9. Erstad (2007)	Siktemålet er å nysansere hvordan vi skal forstå denne grunnleggende fer-digheten og beteg-nelsen digital kompetanse.	Sosiolkulturell læringsteori betegner forholdet mellom hverdags-begrep og viten-skapelige begrep (Säljö 2005). Kreativitet inngår ved læring med digitale medier (Sefton-Green 1999)	Erfaringer fra aktuell forskning og eksempler fra skolesektoren	IKT i skolen i liten grad trukket inn i den erfaringsbak-grunn som barn og unge bringer med seg til skolen, eller bygd på den forskning som har vært rettet mot barn og unges mediebruk. Kon-sekvensen blir da lett at det er de tekniske sidene ved bruken av den nye teknologien som får mest opp-merksomhet i sko-len.
10. Erstad (2015)	Målet er å under-søke temaer som angår fremtidig utvikling av medieli-teracy, utdanningen i bruk av digitale verktøy og kritiske vurderinger av den digitale generasjo-nen.	Gjennomgang av de fem dimensjo-nene som repre-senterer fokusområdene innen forskning på bruk av medie-literacy i skolene.	Prosjekt i to bar-neskoler, en i Østkant-Oslo og en i den vestlige delen av Oslo. På hver skole deltok en gruppe elever i en periode på to uker.	Det trengs en mer kritisk inngang til karakteristikken av den digitale gene-rasjonen og hvor-dan denne er presentert i sam-funnet.
11. Fritze & Haugsbakk (2012)	Temaet i artikkelen er filmer som er nominert ved Ama-deus filmfestival etter 2000.	Refleksiv tilnær-ming til både inn-hold i filmer og hvordan innhol-det presenteres. Robert Stams (1992) anvendt refleksivitet knyt-tet til ulike kunn-skapsformer.	Analyser av hvor-dan unge men-nesker fremstiller seg selv i dagens samfunn og hvordan de rela-terer til forskjel-lige trender i samfunnsutvik-lingen. Studier av filmer.	I refleksive filmer er filmmediet brukt av unge filmskapere til å observere seg selv, for å observere sine egne observa-sjoner. Analyser av denne formen kan hjelpe å kategori-sere hvordan forstå unges stemme.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
12. Fritze, Haugsbakk & Nordkvelle (2017)	Det er lite forskning, både nasjonalt og internasjonalt, som undersøker erfaringer med skolers forsøk med å begrense bruken av sosiale medier som en løsning på digitale forstyrrelser og mobbing. Hva elever, lærere og FAU-representanter tenker om effektene av reglene og diskuterer dette opp mot en kommunikasjonsteoretisk forståelse av undervisning, forstyrrelser og mobbing.	Barham & Moss (2012) Niklas Luhmanns kommunikasjonsteori Interaksjonssystemer karakteriseres ved å være midlertidige og består av personer som umiddelbart anser hverandres handlinger som kommunikasjon (Luhmann, 1999).	Artikkelen ser på erfaringer fra to ungdomsskoler som har skjerpet reglene for mobilbruk som et forsøk på å håndtere denne typen forstyrrelser. Litteraturstudier, kvalitative intervjuer og spørreskjema til elevene.	Undersøkelsen viser at skjerpede regler for mobilbruk har vært med på å redusere omfanget av forstyrrelser. Samtidig har skolen i høyere grad fått satt sosial inkludering på dagsordenen.
13. Hoem (2006)	Artikkelen reflekterer omkring erfaringer fra utviklingen og bruken av eLogg ved tre grunnskoler i Bergen. Avveininger som er knyttet til utforming og funksjoner diskuteres med tanke på elevenes selvframstilling.	Forskningen knyttet til ulike former for selvframstilling tar ofte utgangspunkt i Erwing Goffmans betraktninger omkring sosiale situasjoner som iscenesatte forestillinger der enkeltindivider bruker virkemidler i kommunikasjon.	I forbindelse med forskningsprosjektet Dramaturgi i distribuert læring har det blitt utviklet et publiseringssystem eLogg, metode	Suksessfaktorer er mulighet for deling av mediemateriell og generell åpenhet og lærerens rolle.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
14. Johannesen, Øgrim og Giæver (2014)	Målet med artikkelen er å se med kritiske øyne på forståelsen av digital kompetanse i skole og lærerutdanning. Ønsker å kartlegge den kontekstuelle og det holistiske perspektivet på læreres digitale kompetanse.	Artikkelen bruker definisjonen av digital literacy gitt av Ola Erstad og Krumsviks mål om å definere lærerkompetansen i hans diskusjon av digital kompetanse.	Nasjonale styringsdokumenters definisjon av digital kompetanse.	Det er fokus på hvordan læring skal gjennomføres i praksis i alle utdannings-systemer i Norge. Artikkelen diskuterer tilnærmingen som er i dag, og argumenterer for en forståelse av digital kompetanse i et bredere perspektiv.
15. Krumsvik (2009)	Denne artikkelen diskuterer om et videre perspektiv på kunnskap, situert læring (Lave & Wenger, 1991), digital literacy og tilpasset opplæring kan bidra til nye tilnæringer til hvordan vi ser og utfører vurdering relatert til Kunnskapsløftet. Problemstillingen: Kan matrisen bestående av situert læring, digital literacy og ny vurderingsform konstituere en ny vei for tilpasset opplæring.	Situated learning (Lave and Wenger 1991). Tilpasset opplæring (Haug 2004). Bachmann & Haug (2006) Læringsfellesskap (Lave & Wenger 1991)	Artikkelen undersøker potensielle nøkkelementer i en bred forståelse av tilpasset opplæring i et overordnet perspektiv på skole. Teoretisk artikkel som skisserer et rammeverk for både et mulig design og for et analytisk verktøy i arbeidet med å fante opp en økende digital virkelighet i skolen.	Det er funnet et gap mellom intensjonene fra L97-læreplanen og virkeligheten. Det stilles også spørsmål til om en ny reformpakke vil kunne forbedre situasjonen, selv om digital literacy har blitt merkbart endret og tilpasset utdanningen og vurderingsformene er i fokus.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
16. Krumsvik, Øen Jones, Øfstegaard og Eikeland (2016)	Artikkelen undersøker relasjonen mellom videregående skole læreres digitale kompetanse.	Digital literacy	Den største IKT-studien i videregående skoler i Norge. Digital kompetanse analysert ut fra demografi og personlige karakteristikk.	Implikasjonene fra studien viser at demografisk, personlig og profesjonelle karakteristikk slik som læreres alder, arbeidserfaring, kjønn og antall timer med «screen time» og ikt-utdanning påvirker læreres digitale kompetanse i videregående skole i en viss grad.
17. Levinsen (2011)	Nettverkssamfunnet og elæring er karakterisert av flyt, og nøkkelkompetansen er sosiale aktører i et kontinuerlig foranderlig miljø. Evnen til å håndtere endring er avgjørende i dette miljøet eller som Castells konseptualisering av selvprogrammering.	Castells (2000) teori har influert definisjoner av fremtidige nøkkelkompetanser. Globale deles i to dominerende typer: selvprogrammerte og generisk arbeidskraft.	Tre studenter som selv anså seg selv som fleksible og erfarte lærende deltok i studien. Workshop-design	Funnene relaterer både til individet og samarbeidsbarrierer og proaktive strategier som spiller en rolle for studentene. Workshop-læring bidrar til å utvikle et nettverkssamfunns design for ikt, noe som bidrar til å utvikle selvprogrammerende lærende.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teore-tisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
18. Løvlie (2002)	Det formidles en forventning om en neohumanistisk ide om dannelse som kan bidra til en kritisk forståelse av utdanning i det postmoderne samfunn. Denne forventningen er rettet både mot spørsmålet om formering av selvet som formidles i Bildung og spørsmålet om forbedring av den neohumanistiske ideen om dannelse.	Dannelsesteori av Humboldt (2000).	Bildung Analyse av samspillet mellom subjekt og bilde, her et fotografi. En kritikk av hvordan identitetsdannelsen er beskrevet i internettpsykologien.	Humboldts ide om et fritt samspill bør transformeres til samspillet mellom individualitet som skjult og uutsigelig og individet definert av psykologiske karakteristikk. Da er samspillet fritt på den måten at det ikke kan defineres eller kontrolleres.
19. Løvlie (2005)	Artikkelen argumenterer mot ideen om at cyberspace er flytende uten fysiske subjekter. Derimot skaper vi internett i tråd med den menneskelige fysiske tilstand.	Klassisk dannelsese teori Niklas Luhmann Manuel Castells	Diskursanalyse Hermetutisk	Kroppssubjektet skaper en fascinerende måte å tenke virtuelt, og internett er en mulighet for å arbeide med ideen cyberbildung.
20. Madsen (2017)	Sammenhengen mellom samfunnsutviklingen og politiske ideologier og subjektets utfordringer på den andre siden.	G.W. Hegel, sosialfilosofi til Zygmunt Bauman, kritisk samfunnspsykologiske tradisjon: Enhver analyse tilsier at den enkelte aktørs livsførsel alltid må sees i overensstemmelse med samtidens økonomiske, politiske og historiske strukturer.	Faggjennomgang	Dagens unge føler på kroppen en mer radikal måte enn noen annen generasjon hvordan de selv er ansvarlige for å realisere og forvalte sin identitet 24/7. Baumann har påpekt at skiftet mellom modernitet og postmodernitet er kjennetegnet av at der man tidligere ofret frihet for trygghet, er tilbøyeligheten i kulturen i dag å ofre trygghet for frihet.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forskningsspørsmål	Sentrale teoretiske konsept	Metodologi	Hovedfunn
21. Ryberg & Georgsen	De ønsker å finne brukervennlige definisjoner av digital literacy for å kunne forstå hva digital literacy ser ut som i praksis. På denne måten vil de identifisere pedagogiske tilnærminger som støtter lærere i å skape digital literacy-læring. Forskningsspørsmålet er: Hva ser digital literacy ut som i praksis?	Lankshear & Knobel, 2006 Buckingham, 2006 Pbl pbl	Analyser av et case. Dette opererer på et mesonivå mellom høy levels-konsepter og digital literacy og klasseromspraksisen.	De foreslår et rammeverk som er problembasert læring som en tilnærming for å tilnærme digital literacy-læring
22. Russo, Watkins og Groundwater-Smith (2009)	Artikkelen peker på at sosial nettverking kan innta en sentral rolle i uformelle læringsmiljøer slik som museum, bibliotek og gallerier er. Sosiale medier gir unge mennesker agency, kompetanse som ikke tidligere har vært tilgjengelig.	Funds of knowledge. Gardners (2004) menneskelige læringshypotese der museumslæring ville bli skapt.	Hermeneutisk	Fremtidige sosiale mediers læringsinitiativer skifter form i formelle produksjoner. Samarbeid mellom kulturelle- og utdanningsinstitusjoner kan fokusere på digitale fortellinger, kultur og utdanning.
23. Skaar og Krumsvik (2015)	Artikkelen ønsker å skildre studenter i høyere utdanning sine holdninger til og oppfatninger av forelesninger. Særlig bruk av multimodale presentasjonsprogram og tradisjonell tavleundervisning.	Richard Mayers (2009) kognitive teori om multimedialæring (CTML) er brukt til videre analyser. Holdninger spiller en rolle i å tillegne seg en dyp læring.	165 studenter i høyere utdanning, spørreundersøkelse	Studien gir indikasjon på at mange studenter ønsker mer bruk av komplekse multimodale presentasjoner. Positive holdninger til multimodale presentasjonsprogram avhengig av studenten sin preferanse for undervisningsform.

Forfatter / årstall	Hensikt med studien/forsknings-spørsmål	Sentrale teoretisk konsept	Metodologi	Hovedfunn
24. Vettenranta (2004)	Artikkelen hevder at i skyggen av milli-ardsatsingen på ikt i skolen har en lagt til side diskusjonen om hvordan barn og unges mediekultur kan bringes inn i skolen og forenes med den mediepedagogiske undervisningen.	Vygotskys sosiokulturelle læringsteori. Skolens oppdrageransvar Suoranta (2003) Sosialkonstruktivistisk modell som oppfatter mottakeren som aktiv, selektiv og forhandlende i intraksjon med mediene (Kotilainen & Kivikuru 1999)	Eksempler fra klasserommet hentet fra Buckingham (2003) Bygger på et paper som var presentert på Island.	Gjennom analytisk og kritisk refleksjon kan elevenes medieerfaring utvikles til et redskap i arbeidet med å oppdra til et demokratisk borgerskap. Uten en forståelse av medietekstens innhold trues elevene av det Saarni-aho (2004) kaller mediedysleksi og samfunnsmessig visjonstørke.