Materialitet

Hvorfor stof ikke bare er stof

Webinar | Center for Grundskoleforskning | 26. April 2022

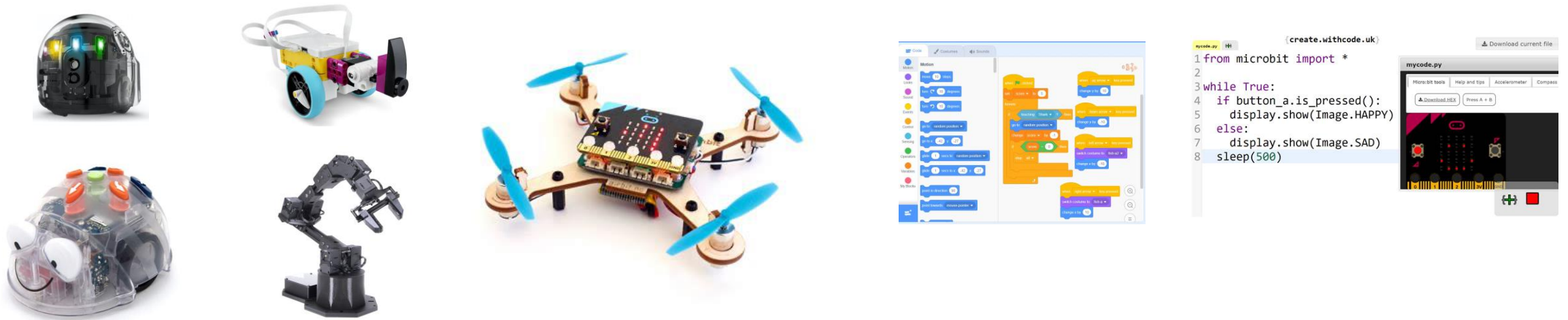Roland Hachmann
Lecturer ICT & Learning
Post Doctoral Researcher
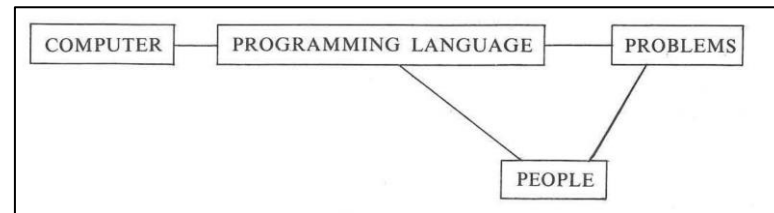rhac@ucsyd.dk

+ = @rhachmann

SDU

U C
S Y D

Materialiteten og stoffet

Hvilken betydning har materialiteten og stoffet for indholdsudvælgelsen og deltagelsesmuligheder.

Materialitet som begreb

- Andrea diSessa: Computational Literacy
  - *Material intelligence* med et kognitivt/ social og materielt aspect
  - "...Socially widespread patterned deployment of skills and capabilities in a context of material support to achieve valued intellectual ends". (diSessa, 2001, s.19)
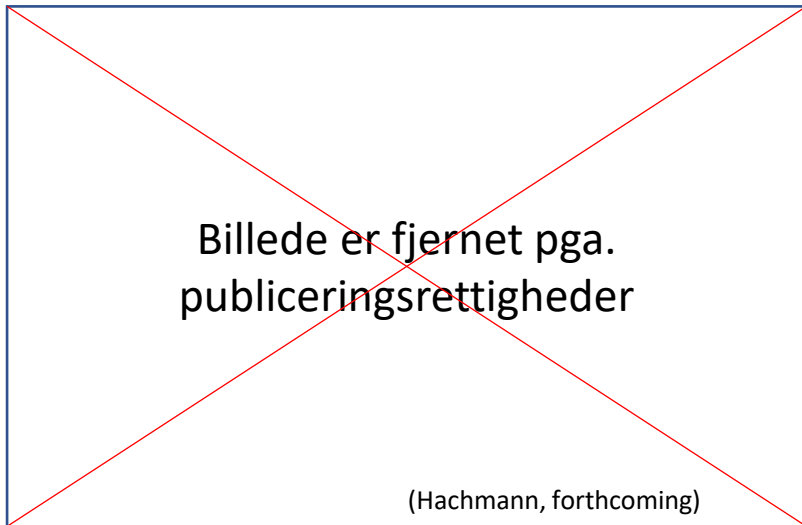
- Peter Naur:

- Paul Douris – "Stuff of Bits – Det digitale har en materialitet, der afføder bestemte måder at forstå og kommunikere om verden på.

To eksempler:

Billede er fjernet pga. publiceringsrettigheder

(Hachmann, forthcoming)

Som strukturerende resource i elevernes skriveprocess. → Afgrænsning (design constrain) + mønstergenkendelse + modalitetsskifte (repræsentationsformer)

Fagsyn

Kunst
Håndværk
Videnskab

Indholdsopfattelser:

Samfundsfag
Sag-fag
Æstetikfag
Programmeringsfag

Faglige aktivitetsformer

Produktion
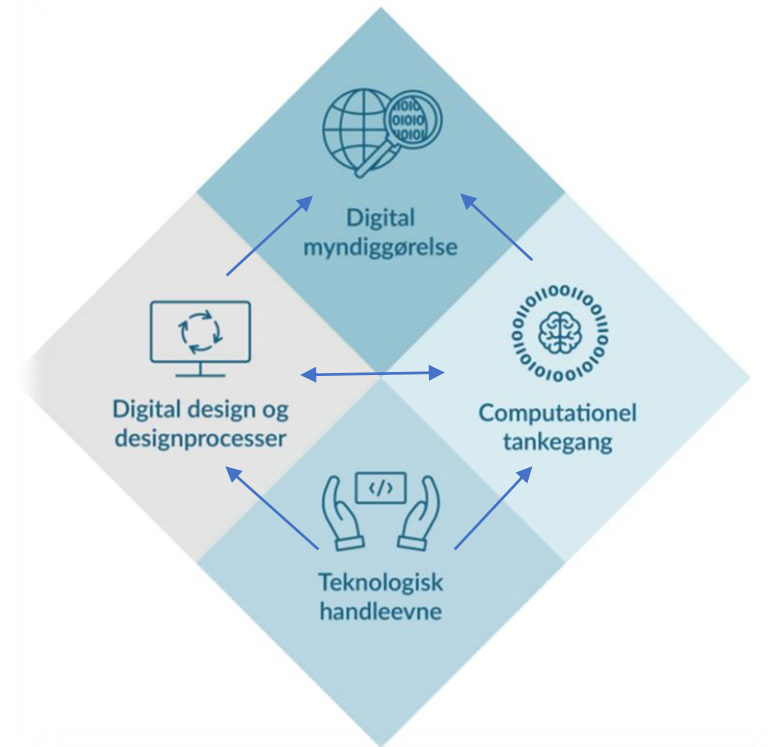Reproduktion
Perception
Interpretation
Refleksionsfag

(Hachmann, 2022)

Teknologianalyse + analog programmering + decomposition + mønstergenkendelse → kropslig

Opmærksomhedspunkter

- Er designprocesserne i kompetenceområdet tilstrækkeligt fokuseseret på elevernes *material intelligence*?

- Hvilke didaktiske implicationer har materialitetsaspektet for lærerens stof- og indholdsudvælgelse?

Referencer

DiSessa, A. A. (2001). *Changing minds: Computers, learning, and literacy* (1. paperback ed). The MIT Press.

Dourish, P. (2017). *The stuff of bits: An essay on the materialities of information*. The MIT Press.

Hachmann, R. (2022a). The Cyber Weapon: Decomposing Puzzles in Unplugged Computational Thinking Practices with Computational Objects. *KI - Künstliche Intelligenz*. https://doi.org/10.1007/s13218-022-00756-8

Hachmann, R. (forthcomming). Things to think With. Learning Tech

Naur, P. (1965). The Place of Programming in a World of Problem, Tools and People. *Information processing 1965*, 195–199.