

Editorial

Bästa slöjdforskare och intresserade läsare!

Detta nyårsnummer av Techne Serien innehåller igen intressanta och aktuella forskningsartiklar om slöjd i nordisk kontext. En del av artiklarna är bearbetade efter paperpresentationer vid NordFo-konferensen Make&Learn 18–20.9.2019 i Göteborg, medan andra är så kallade fria artiklar. Fler artiklar som presenterades som papers under NordFo-konferensen kommer att publiceras i följande Techne nummer.

Under NordFo-konferensen valdes det ett nytt redaktionsråd för Techne Serien. Det nya redaktionsrådet består av Marléne Johansson, Juha Hartvik, Bent Mynster Illum, Lisa Monica Fälling Andersen, Marie Debora Koch, Kaiju Kangas, Gisli Thorsteinsson, Kari Carlsen, Ann-Hege Lorvik Waterhouse, och Marcus Samuelsson. Undertecknad har fått äran att överta uppdraget som huvudredaktör efter Pirita Seitamaa-Hakkarainen. *Tack till Pirita för ett mycket välgjort arbete under flera år!*

Det nya redaktionsrådets uppgift är att fortsätta utveckla Techne Serien genom att uppmana forskare att sända in artiklar för publicering, värna om rigorösa granskningsprocesser för att uppnå hög vetenskaplig nivå samt tillhandahålla forskare, studerande och andra intresserade läsare med aktuell, intressant och högklassig forskning om nordisk slöjd på alla utbildningsnivåer och i olika kontexter. Vi eftersträvar att utge två till tre nummer varje år.

I detta första nummer på det nya årtiondet 2020 finns fem artiklar:

Den första artikeln av Sirpa Kokko, Anna Kouhia och Kaiju Kangas *Finnish craft education in turbulence. Conflicting debates on the current National Core Curriculum* fäster blicken vid den aktuella diskussionen i Finland gällande skolslöjdens karaktär i enlighet med de gällande läroplansgrunderna och den debatt bland slöjdlärare, lärarstuderande, forskare och avnämare som blossat upp om ämnets nutid och framtid. Forskarnas dokumentanalys av artiklar i dagspress och facktidningar, samt kommentarer och debattinlägg under åren 2014 till 2019, redovisas i tre huvudkategorier som synliggör orsakerna till turbulensen. Kategorierna utgörs av kritik i relation till den gällande timförordningen, beskrivningen av slöjd som ett ämne med många material – även så kallad mångmaterialitet, samt förhållandet mellan teknisk slöjd, textilslöjd och teknologifostran. Artikeln kan ses som ett viktigt bidrag till förståelsen av orsakerna bakom debatten och som ett steg på vägen till att hitta konstruktiva lösningar för såväl lärare, elever som läroämnet.

Den andra artikeln *Tegning i kunst og håndverksfagets didaktiske praksiser* av Bente Helen Skjelbred och Jorunn Spord Borgen belyser hur lärare undervisar teckning/ritning i ämnet konst och hantverk i ungdomsskolan. Studien är en jämförande fallstudie vid fyra norska skolor där den didaktiska relationsmodellen används som ett analytiskt verktyg för att belysa hur teckning i konst och hantverk undervisas. Genom analytisk triangulering mellan observationsdata, intervjuer och dokument undersökte forskarna hur lärare genomför och motiverar sin praxis. Resultaten visar att lärarna gav en mer varierad teckningsinstruktion än vad de uppfattade att läroplanen tillät och att stora studentgrupper påverkar möjligheterna för handledning och val av aktivitet. Likaså fanns det variationer mellan lärare i att fokusera på produkt, i form av ett resultat, snarare än på ritning som en process. Resultaten visar även att lärarna tecknar på olika sätt i utbildningssammanhang och att kunskaper i ämnet i allmänhet är svåra att bedöma, särskilt teckningar relaterade till odefinierade och oväntade teckningsprocesser.

Den tredje artikeln *Workplace problem solving within the design process* av Laia Saló i Nevado och Leila Pehkonen berättar historien om att skapa ett designbord genom att följa en skåpmästares

arbetsprocess och dokumentera hela projektet med hjälp av fältanteckningar, intervjuer, informella diskussioner, videobandning, fotografering samt insamling av ritningar och skisser. Målsättningen var att begreppsmässigt förstå vad som händer under en lång arbets- och designprocess. Enligt forskarna var den preliminära avsikten att undersöka problemlösning i processen av att tillverka en prototyp. Det blev dock uppenbart att problemlösningssituationer inte bara inträffade i specifika ögonblick i processen, utan att hela processen var de facto en omfattande ”problemlösningssituation”. Syftet med studien var att belysa och öppna de svåra funderingarna mellan problemlösning och kreativa designprocesser genom att svara på följande frågor: 1. Vilken är skåpmästarens process att utforma och skapa ett bord? 2. Hur påverkar problemlösningssituationerna och vilken roll har jiggarna i processen?, samt 3. Hur sammanflätas processerna för problemlösning, design och kreativ process? Forskarna summerar studien genom att konstatera att problemlösning har en medierande roll mellan kreativa processer och designprocesser.

I den fjärde artikeln *Rematerialization of the virtual and its challenges to design and technology education* av Henriikka Vartiainen, Matti Tedre, Anssi Salonen och Teemu Valtonen, diskuteras virtualisering av det materiella och rematerialisering av det virtuella. Rematerialisering handlar om att med hjälp av förstärkta, inbäddade och allestädes närvarande teknologier förstärka materiella objekt med virtuella dimensioner. Forskarna argumenterar för att samtidigt som rematerialisering av det virtuella skapar nya möjligheter för lärande med de verktyg och föremål som förbättrar mänskliga handlingar, utmanar det också många befintliga praktiker i slöjdlärande. I artikeln diskuteras behovet av att undervisa gränsöverskridande designkompetenser som kombinerar sk. computational thinking med förståelse för den sociala och materiella naturen i mänsklig aktivitet. Forskarna presenterar en översikt över ett sociokulturellt tillvägagångssätt för att utforma anpassningsbara ekosystem som stöder utvecklingen av lärande och skapande. De ger också exempel på inbäddade tekniker för att illustrera rematerialisering av det virtuella. Artikeln avslutas med ett förslag på ett pedagogiskt ramverk som kombinerar slöjduitbildning och informationsteknologisk utbildning, i syftet att utveckla färdigheter och tankesätt som behövs för att forma framtiden i det digitala samhället.

Den sista artikeln i detta nummer utgörs av Stefan Myrskogs och Joachim Högvägs studie *Manuellt eller digitalt. Slöjdstuderandes tankegångar om formgivning i slöjd*. I denna artikel dryftas digitaliseringens inverkan på produktplanering i slöjd. Studien fokuserar på att undersöka slöjdstuderandes upplevelser av manuell och digital formgivning av fysiska produkter genom att ställa följande forskningsfrågor: Vilka fördelar och nackdelar upplever slöjdstuderande med manuell respektive digital formgivning? Hur uppfattar slöjdstuderande att formgivning inom slöjd ser ut i framtiden? Resultaten från den empiriska fallstudien visar att studerande ser både positiva och negativa sidor av såväl manuell som digital formgivning. Fördelarna med manuell formgivning är bland annat att den är enkel och flexibel, medan den digitala formgivningens fördelar består av snabbhet i visualisering och möjligheten att göra förändringar på skärm eller i VR (Virtual Reality). Nackdelarna med manuell formgivning är att den är långsam samt tids- och materialkrävande, medan de studerande ansåg att de vid digital formgivning förlorade den taktila känslan av materialet samt att metoden kräver digital teknisk kunskap. Artikeln avslutas med en diskussion om hur digitala metoder kan påverka formgivning i slöjd och hur digitala lösningar överlag kan inverka på den traditionella slöjden.

Med önskan om givande lässtunder som inspirerar till fortsatt utveckling av och forskning i slöjd.

Mia Porko-Hudd

Huvudredaktör

Editor-in-Chief