

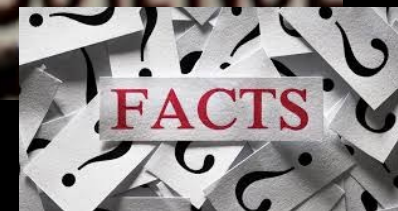
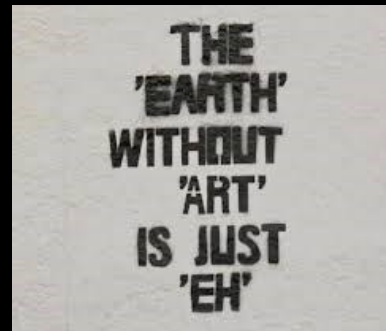
Nye samarbejder på tværs

Kristian Møller Moltke Martiny

- Post. Doc, Center for Subjektivitetsforskning
Københavns Universitet
- Afdelingsleder, Psyko-Social Forskning,
Elsass Instituttet



Børn & Unge: Usikkerhed og Super-kompleksitet



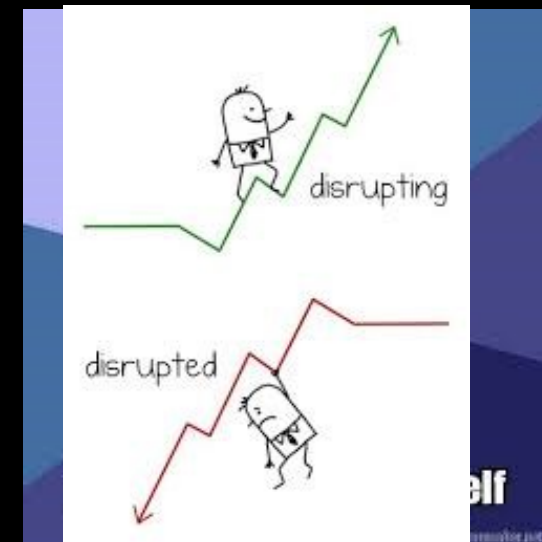
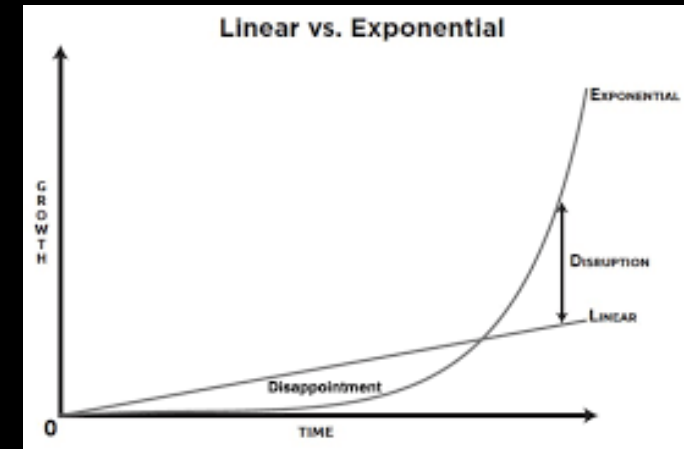
Digitale muligheder: Konstruktivt og effektivt?

Teknologisk disruption

- Digitale (sociale) medier
- Individuel konkurrence mind-set

Konsekvenser

- Informations overload
- 'Disengagement bias'
- Vidensdybde?
- Medie-polarisering og ekkokamre
- Mistillid går begge veje
- (Medie)dannelse: endnu en ting...



Hvad?

Digitale muligheder: En ny fortælling!

Mindset ændring: Samarbejde og Samskabelse

Uddannelse: PISA 2015

- Kollaborativ problemløsningsevner
- 21st century skills: kollaboration

Erhverv: World Economy Forum

- 2016 Undersøgelse

Digital: Google, Shuvo Saha, 2017

- Fra IQ til CQ (kulturel intelligens)



WORLD ECONOMIC FORUM
COMMITTED TO IMPROVING THE QUALITY OF LIFE

Top 10 skills

in 2020	in 2015
1. Complex Problem Solving	1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking	2. Coordinating with Others
3. Creativity	3. People Management
4. People Management	4. Critical Thinking
5. Coordinating with Others	5. Negotiation
6. Emotional Intelligence	6. Quality Control
7. Judgment and Decision Making	7. Service Orientation
8. Service Orientation	8. Judgment and Decision Making
9. Negotiation	9. Active Listening
10. Cognitive Flexibility	10. Creativity



Source: Future of Jobs Report, World Economic Forum

Historisk teknologisk pointe

Berkeley modkultur (1964)

Engelbart (1968):

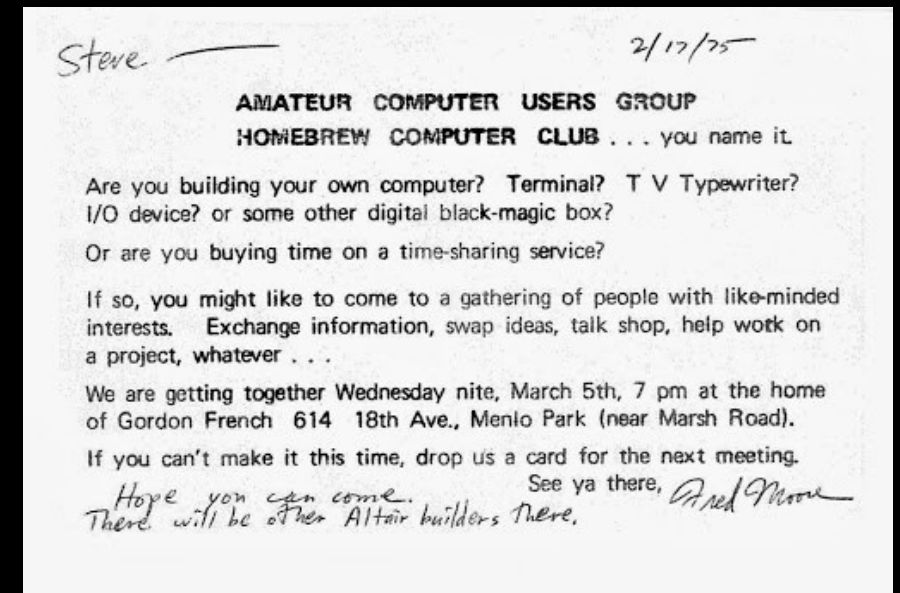
- Første online-system, mus, hyperlinks
- Teknologisk & humant system
- Vidensdeling og samarbejde

Hacker-kultur (1968)

- Brand (Engelbarts assistent): Whole Earth Catalog
- Slogan: "Stay hungry. Stay foolish" (Jobs)
- Personlig frihed, ny læringskultur, samarbejde

Homebrew Computer Club (1975)

- Moore: aktivist fra Berkeley med økonomi fra Brand
- Wozniak og Jobs udvikler Apple 1
- Viden, ideer, og software deles frit og åbent



Kognitiv og psykologisk pointe

Børn & unges kognitive udvikling

- Agens: motivation og mulighedsrum
- Mening: processuelt og (krops)erfaringer
- Omgivelser: teknisk og social

Børn & unges psykologisk udvikling

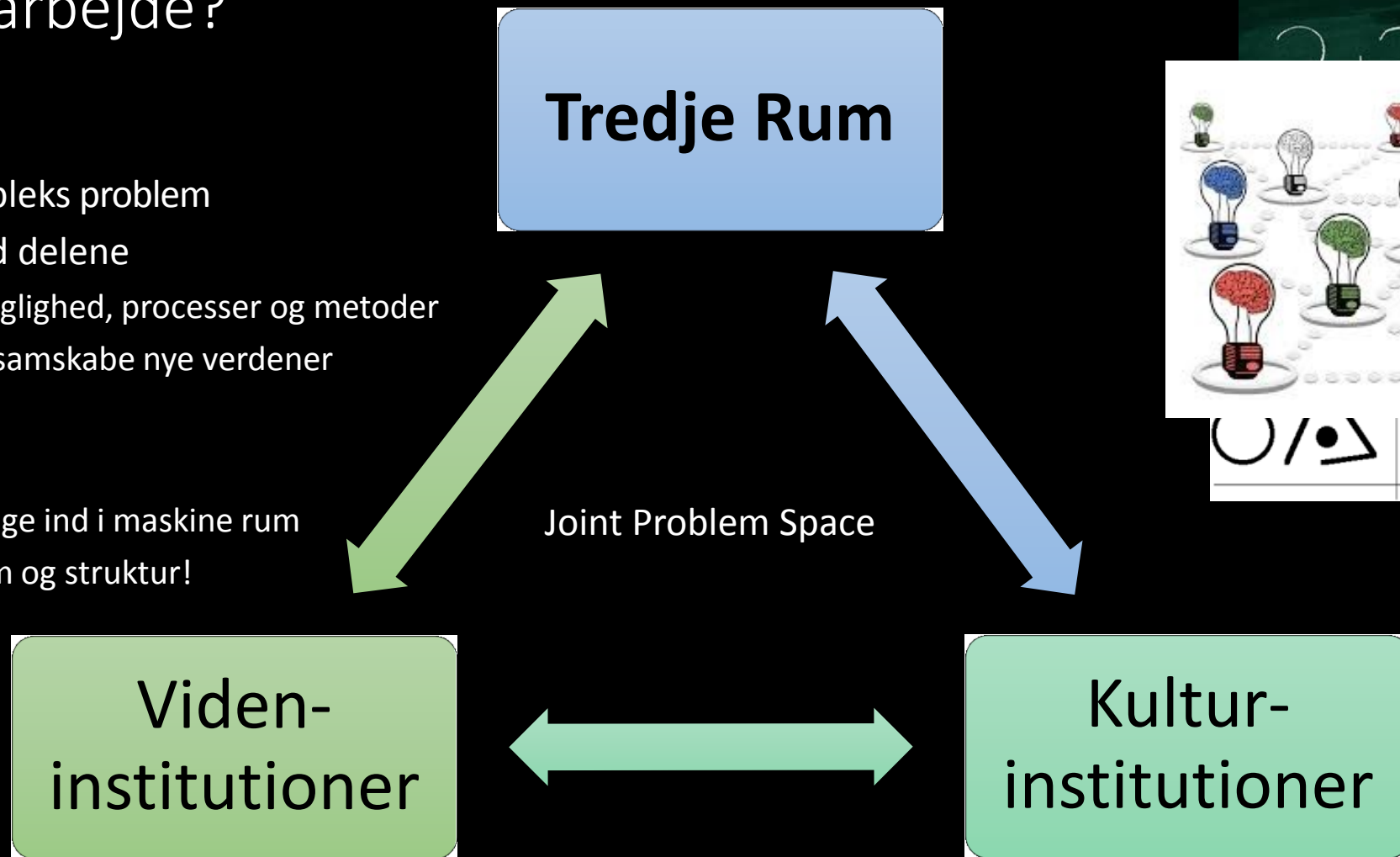
- Først social, så individuel
- Læring sker gennem kollaboration
- Digitale medier = socialt udviklingsrum



Hvad er Samarbejde?

Kollaboration: 'Vi'

- Usikkert og kompleks problem
- Helhed mere end delene
 - Ny forståelse af faglighed, processer og metoder
 - Ud af reservater: samskabe nye verdener
- Åbent rum
 - Fælles forståelse
 - Proces: børn & unge ind i maskine rum
 - Kræver et medium og struktur!



- Networking, connecting, osv.
- Målstyret læring, resultatorienteret viden og envejsformidling
 - Reservat tankegang: isoleret dele udgør helhed

Hvordan?

(Nye samarbejde på tværs)

Open & Citizen Science

Eksempel: FoldIt




Open Media Science (Martiny et al. 2016)

- Borgere samskabelse
- Masse-eksperimenter
- Formidling = flervejs kommunikation

DR

Foldit: The Gamification Of Scientific Discovery



Scientists had been studying the M-PMV crystal structure for **15 YEARS**.

In 2008, University of Washington researchers released an online puzzle video game about protein folding.

It took **57,000+ PLAYERS** to solve the problem those scientists were studying.

10 DAYS

RNA of the Mason-Pfizer monkey virus (M-PMV)

Find more statistics on video games at bigfishgames.com/blog/stats/

Sources: New Research: <http://goo.gl/K9ak5e> | Foldit: <http://fold.it/portal/>

DFI

DANISH FILM INSTITUTE



Teater: Masse-eksperiment

Human Afvikling

- Det Kongelige Teater, 1½ time, 16 okt. – 19 nov. 2016
- Holdninger til fysisk handicappede
- Engagement i problemstilling

Begrænset tema, målgruppe og impact?

Menneskebyrden

- Det Kongelige Teater, jan 2019
- Holdninger til depression
- Åbner tidligere op:
 - Podcast (forår 2018)
 - Udstilling (efterår 2018)

Begrænset medie og målgruppe?



Film: Kommunikation & Undervisning

Naturens Uorden (2016)

- Instruktør Christian Sønderby Jepsen
- At leve med fysisk handicap
- 9. klasse undervisning og eksamen

Når du kigger væk... (2017)

- Instruktør Phie Ambo
- Hvad er bevidsthed? Og hvad er viden?
- BIG BANG konference: Gym. naturfag for fremtiden

Mig og min hjerne (2018)

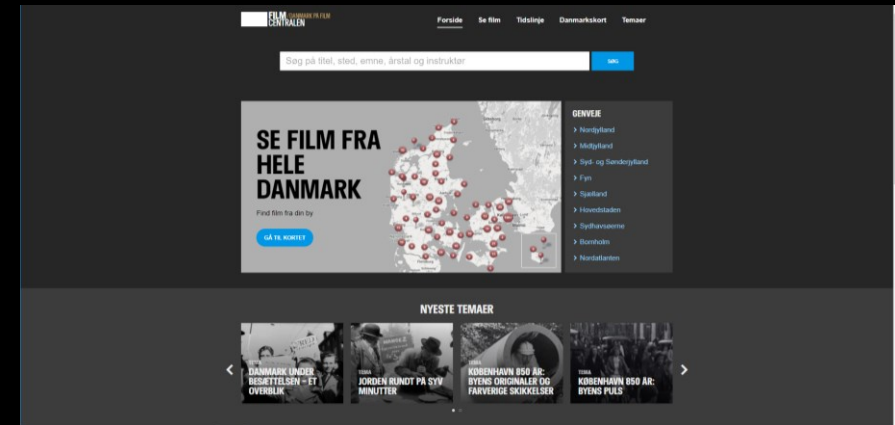
- Madebyus & Lundbeck Fonden
- Bio-psyko-social forståelse af 'Mig'
- Rasmus og Ella Bjerg = hjerner
- CPH:DOX premiere: 19 marts 2018



Muligheder...?

DFI: Filmcentralen/Danmark på Film

- Biografisk
- Historisk Tidslinje
- Temaer



Biblioteket

- Uddannelse - Bred målgruppe
- Rolle: Digital og teknologisk (ud)dannelse
- Platforme = digitalt rum for samarbejdskultur
- Skreven multimedier



Museer

- Fysisk rum i kombi med digital rum
- Kunst-installation som social erfarings-vidensplatform
- Interaktiv, medinddragende og dynamisk



Mange tak