



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

iterate



Microsoft

itera
MAKE A DIFFERENCE



IBM®

Hensikt

- Dele erfaringer
- Bli kjent
- Tenke fremover

“Unconference”

#kidsakoder



Microsoft



Lørdag

Tid	Hva
10:00	Velkommen og orientering
11:00	Skole
12:30	Lunch
13:30	Undervisningsopplegg
15:30	Kodeklubber
17:00	Gruppediskusjoner
19:00	Plenumspresentasjon, mat, musikk og mingling



Søndag

Tid	Hva
10:00	Oppsummering, planer Ta opp tråden
12:00	Lunch (hvor mange skal ha?)
13:00	Aktivitet i Oslo



Microsoft



Nå

- Presentasjon av deltagere og forventninger
- Litt om organisering, status, suksess og utfordringer
- Planer fremover
- Status for kodeklubben



Søndag:

- Inntrykk
- SWOT for å skalere
- Navn på lærernettverk
- Planer videre
- Rydding
- ...så fortsetter vi offline



Takk til Bouvet for å huse oss!

bouvet



INVESTOR

KONTAKT OSS

JOBB

OM BOUVET

Rådgivning °

Kundereisen • Informasjonsstyring • IT-styring • Virksomhetsarkitektur • Sikkerhet • Prosjektleddelse • Test • CRM

Kommunikasjon °

E-handel • Mobil • Web • Samhandling • Design • Brukertesting • Innhold • Merkevare

Teknologi °

Systemutvikling • Integrasjon • Infrastruktur • Forvaltning • SAP • BI • Ytelse • Sesam

Kurs °

Sertifisering • SAP • Office • LEAN • Prosjekt • Test • Kommunikasjon • ITIL • Arkitektur • Microsoft • Sosiale Medier



Nå sitter digitale kunder med makten



90 systemer på 9 måneder



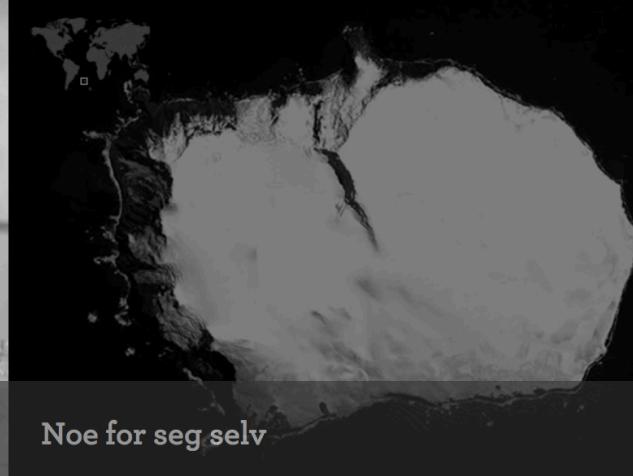
Er informasjonen din isolert i siloer?



Jobb med bare bra folk



Kurs som står til gull



Noe for seg selv

Praktisk

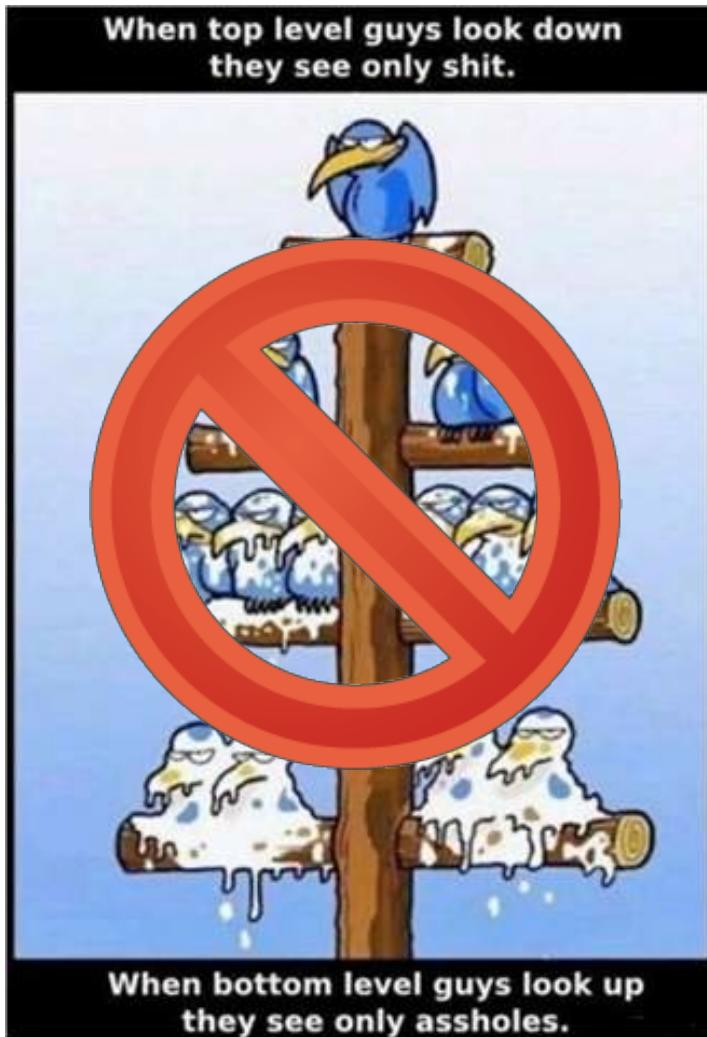
- Kaffe
- Toaletter
- Lokaler
- Parkering
- Rydding
- Hjelp meg å huske å skru av kaffemaskinen



*...Organizations organize,
movements move*



Aktør-basert organisasjon



Strategic Management Journal
Strat. Mgmt. J., 33: 734–750 (2012)

Published online EarlyView in Wiley Online Library (wileyonlinelibrary.com) DOI: 10.1002/smj.1968

Received 15 January 2010; Final revision received 8 August 2011

THE ARCHITECTURE OF COLLABORATION

ØYSTEIN D. FJELDSTAD^{1*} CHARLES C. SNOW,^{2,3} RAYMOND E. MILES,⁴ and CHRISTOPHER LETTL⁵

¹ BI-Norwegian Business School, Oslo, Norway

² Smeal College of Business, The Pennsylvania State University, University Park Pennsylvania, U.S.A.

³ Faculty of Business and Economics, University of Melbourne, Melbourne, Australia

⁴ Haas School of Business, University of California, Berkeley, Berkeley, California, U.S.A.

⁵ Institute for Entrepreneurship and Innovation, Vienna University of Economics and Business, Vienna, Austria

Firms increasingly face competitive pressures related to rapid and continuous adaptation to a complex, dynamic, and highly interconnected global environment. Pressing challenges include keeping pace with shorter product life cycles, incorporating multiple technologies into the design of new products, cocreating products and services with customers and partners, and leveraging the growth of scientific and technical knowledge in many sectors. In response, we observe experimentation with new organization designs that are fundamentally different from existing forms of organizing. We propose that these new designs are based on an actor-oriented architectural scheme composed of three main elements: (1) actors who have the capabilities and values to self-organize; (2) commons where the actors accumulate and share resources; and (3) protocols, processes, and infrastructures that enable multi-actor collaboration. We demonstrate the usefulness of the actor-oriented scheme by applying it to organizations drawn from four different sectors: global professional services, open source software development, computer equipment, and national defense. We discuss the implications of the actor-oriented architectural scheme for future research on organizational forms as well as for managers who are involved in designing organizations. Copyright © 2012 John Wiley & Sons, Ltd.

INTRODUCTION

Knowledge-intensive industries such as computers, biotechnology, and microelectronics have been the spawning ground for the innovative organization designs that are evolving today. In industries where knowledge is complex, growing, and widely

Keywords: organization design; organizational architecture; multiparty collaboration; collaborative innovation; new organizational forms

*Correspondence to: Øystein D. Fjeldstad, BI-Norwegian Business School, Nydalsveien 37, 0484 Oslo, Norway.
E-mail: oystein.fjeldstad@bi.no

diffused, the locus of innovation extends beyond the individual firm (Powell, Koput, and Smith-Doerr, 1996). To leverage such knowledge, many firms have opened up their value creation processes through use of various types of multiparty collaboration (Baldwin and von Hippel, 2011; Chesbrough, 2003; Gray, 2000; von Hippel, 2005). Collaboration can increase value creation by expanding the availability and use of relevant knowledge and other resources.

Collaboration has been shown to reduce risk, speed products to market, decrease the cost of product development and process improvement,

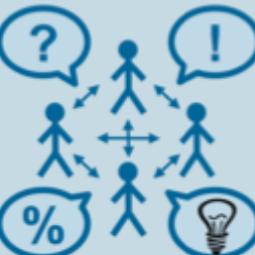
Copyright © 2012 John Wiley & Sons, Ltd.



STRATEGIC MANAGEMENT JOURNAL



En digital allmenning

1	Samle og tilgjengeliggjøre dokumentert kunnskap	Dele indirekte	
2	Koble de som kan og de som trenger å kunne	Dele direkte	
3	Koble og mobilisere de som kan løse eller skape noe sammen	Dele og skape sammen	

Organisasjons vs. bevegelse

- Ha grunnverdier
- Motvirke informasjons-assymetri
- Stoppe folk med gal agenda
- SoMe
- Gjørokrati
- Franchise, enkle oppskrifter
- Ha en felles gjeng som passer penger, kommunikasjon, riksresse, konflikter, internasjonalt samarbeid



Les mer her:

<http://sommerfeldt.co/2013/08/19/hva-slags-forening-er-vi-lunchprat-med-vegard-kolbjornsrud/>



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



Nasjonal bevegelse!



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Kodeklubber

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Konferanser for barn og lærere



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Skoler

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Kurs for lærere



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Biblioteker

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Sommerskole

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Kodetimen

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

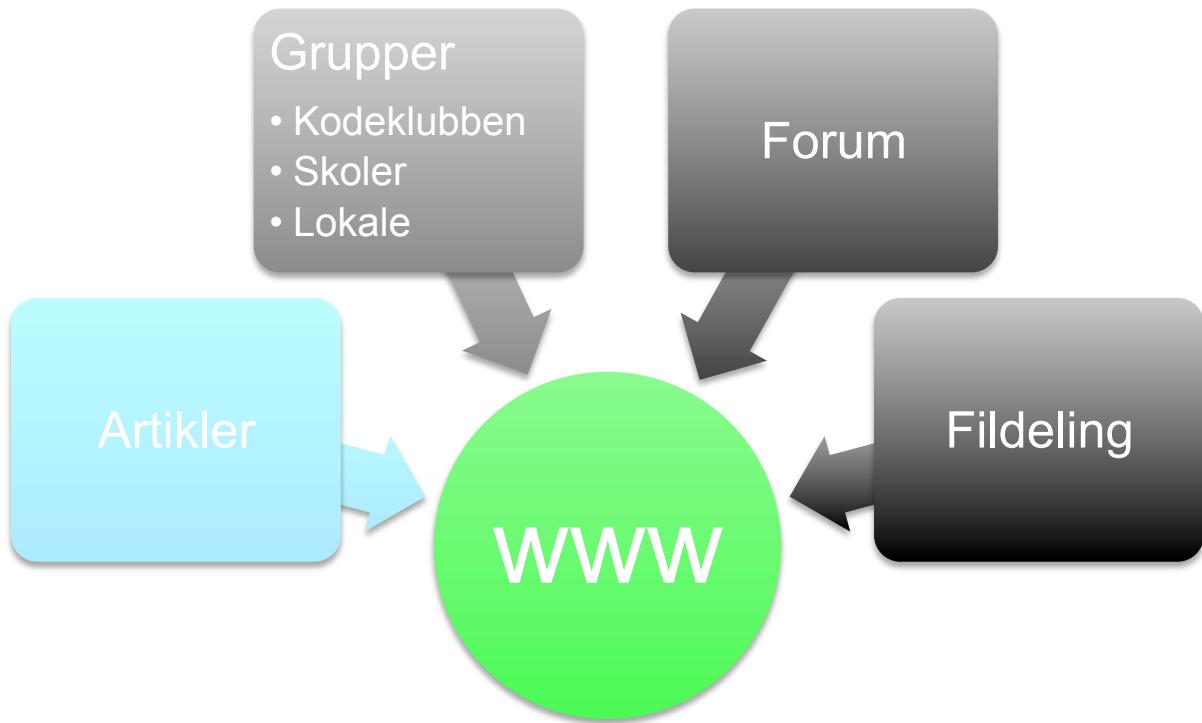
Utfordring: Kommunikasjon og koordinering



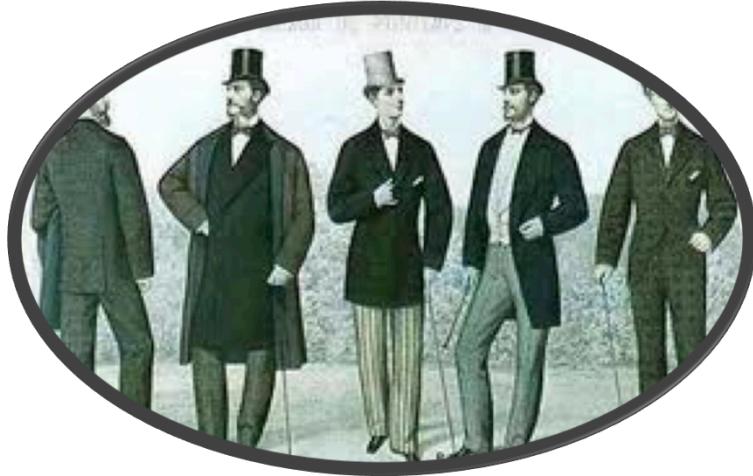
Yammer/
kidsakoder/
Facebook/
Meetup



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



yammerTM



L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



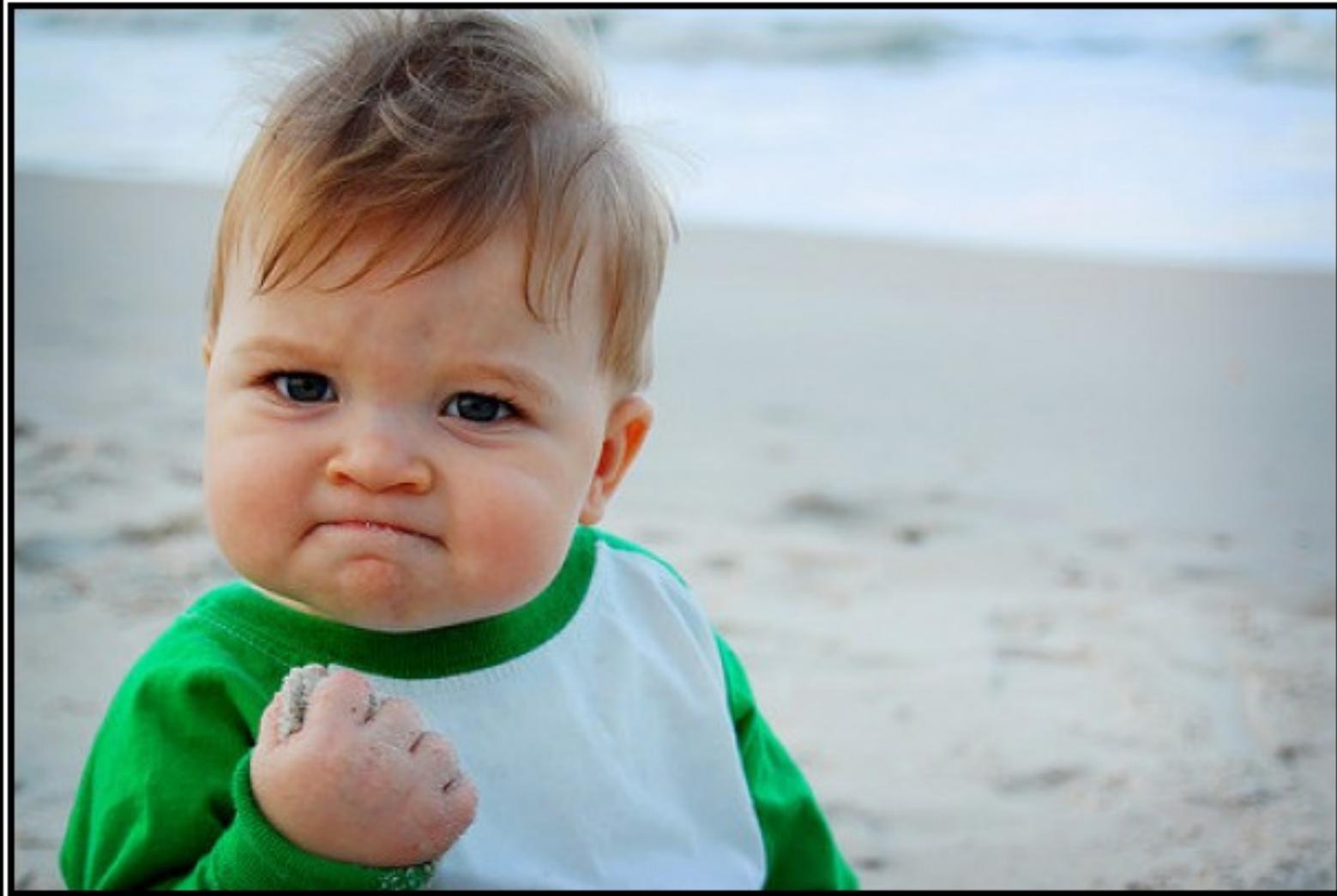
Den Norske Dataforening

60 års erfaring med nettverk og kompetanse for IT-profesjonelle

- Bistand til event-organisering
- Politisk påvirkning
- Danne kodeklubber
- Hjelpe til med kurs for lærere



Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no



S U C C E S S

Because you too can own this face of pure accomplishment

Akademia

Fantastiske folk!

Enkle oppskrifter

Bjøråkknatti

Biblioteker

Raushet

Fokus på å skape verdi

Drahjelp fra utlandet

God sak

Bransjen

Klare verdier

Lokalt selvstyre

Fokus: Gjenta og forbedre sukssesser



Skalerbarhet

Hva trenger vi?

L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Innsamling av erfaringer fra skoler -> enkle oppskrifter

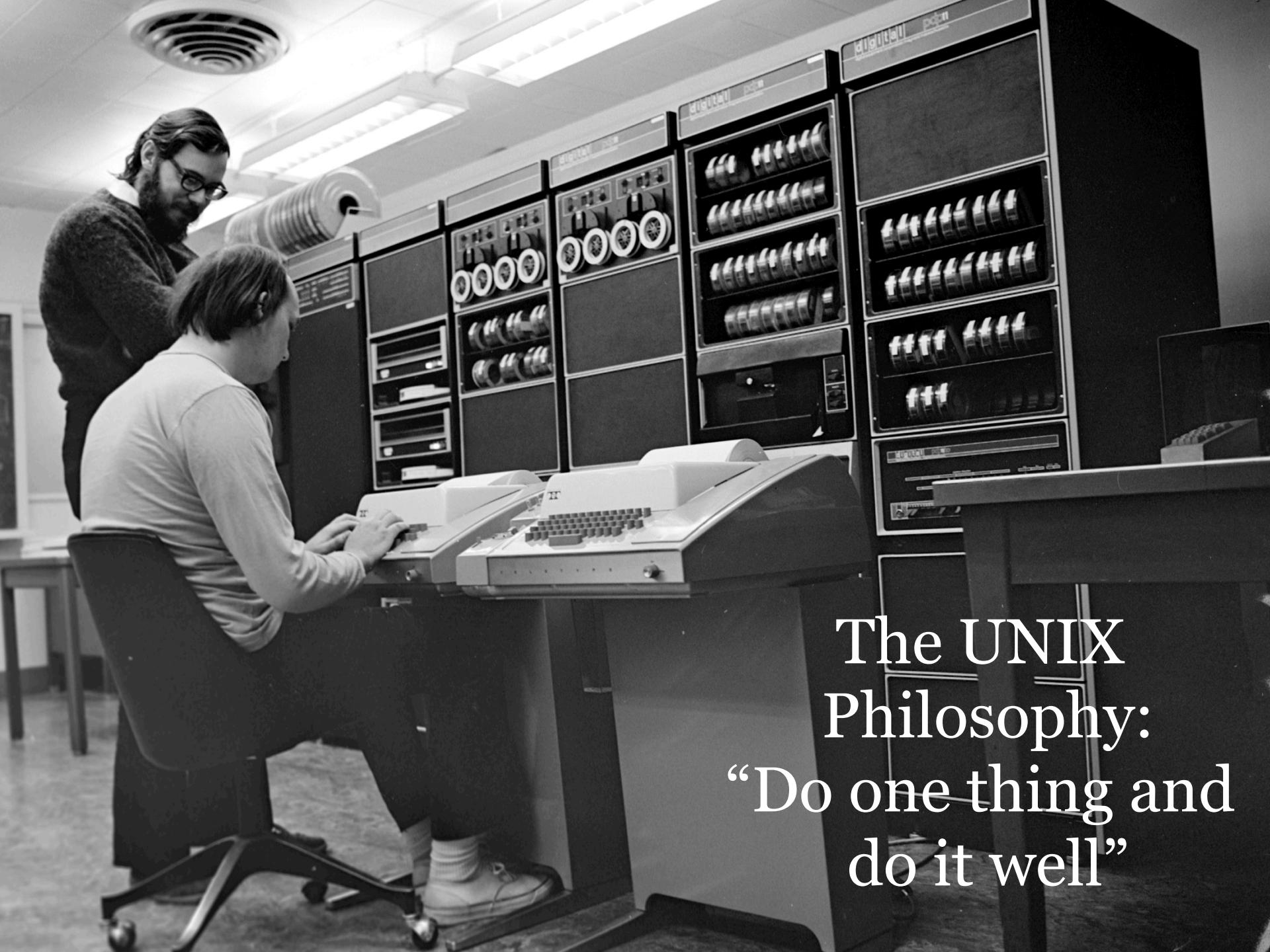
- Vi trenger hjelp til
innsamling



Fasilitere kodeklubber

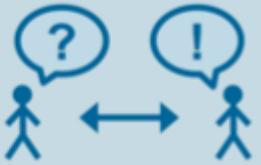
- Vi trenger
hjelp med
nettstedet





The UNIX
Philosophy:
“Do one thing and
do it well”

Nettstedet

1	<p>Samle og tilgjengeliggjøre dokumentert kunnskap</p>	<p>Dele indirekte</p> 
2	<p>Koble de som kan og de som trenger å kunne</p>	<p>Dele direkte</p> 
3	<p>Koble og mobilisere de som kan løse eller skape noe sammen</p>	<p>Dele og skape sammen</p> 

Finansiering av koordinator- rolle



L

K

K

Lær Kidsa Koding
kidsakoder.no

Planer

- 3. juni: NDC Junior
- Lærerkurs i august
- 11. – 17. oktober: European Code Week
- 7. – 9. november: Kids Expo
- November: Lærerkonferanse
- 8. – 14. desember: Hour of code



Skole

- Pilotprosjektet Bakås/Ellingsrud (Asgjerd Halseth/Francis D' Silva)
- Hvordan en kan få inn koding i andre fag (Leif Amund Lie)
- Koding og digitale ferdigheter opp mot skole og kommune (Stein Viggo Grenersen)
- Grunnleggende introduksjon til koding på barneskole (Carl Andreas Myrland)
- Undervisning, tilnærming til IKT-faget, behov for praktisk undervisning i VGS (Arild Pedersen)
- Hvordan yngre elever kan lære av de eldre (Torbjørn Skauli)



Undervisningsopplegg

- Oversikt over kodeklubbens undervisningsopplegg (Helge Astad)
- Bruk av Kodu i 5. til 10. trinn (Bjørn S. Erga)
- Scratch (Torbjørn Skauli)
- Arduino (Trygve Trohaug)
- Spillprogammering (Thomas Sigurdsen)
- Raspberry Pi (Maik Brand)

