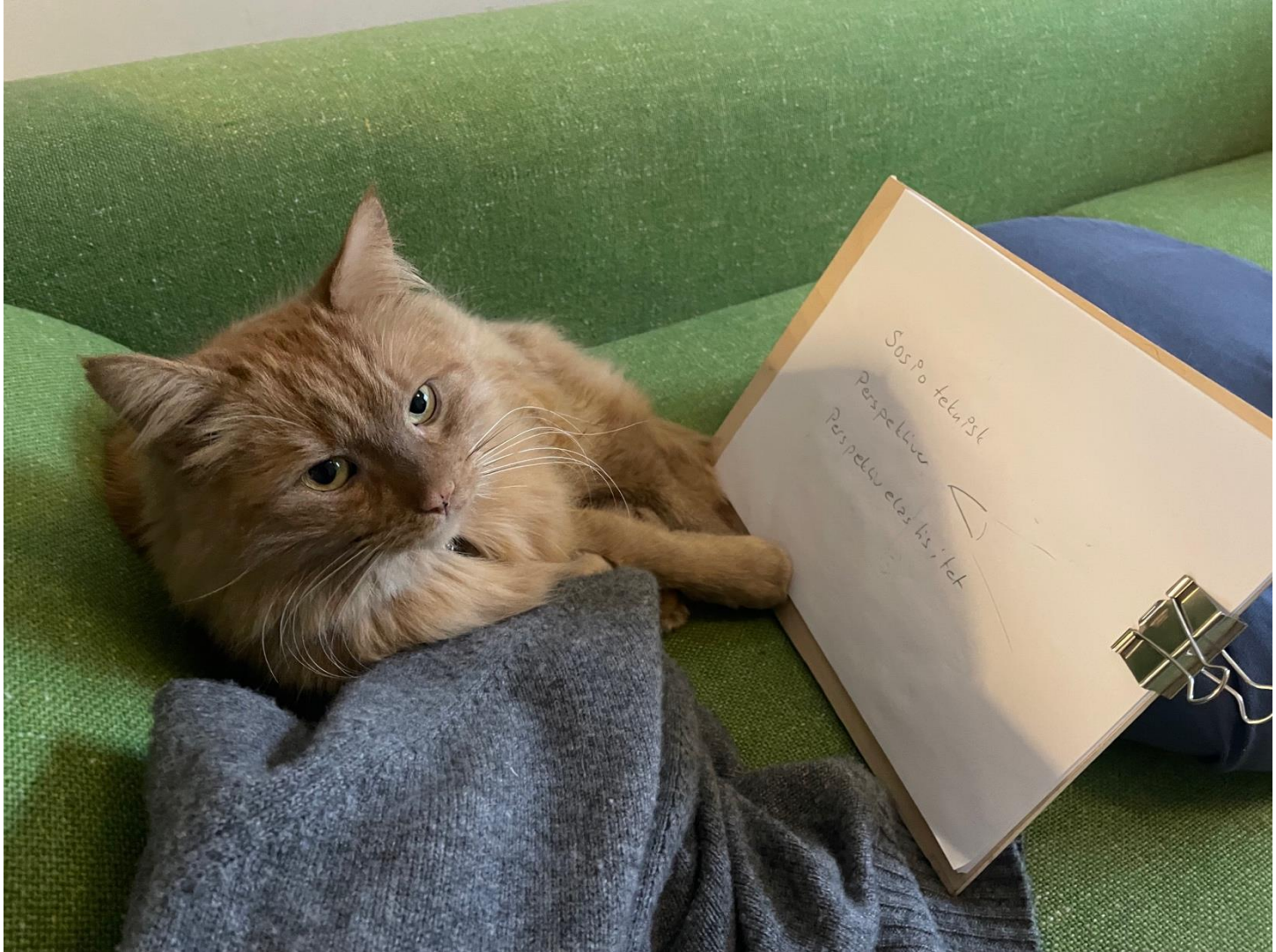
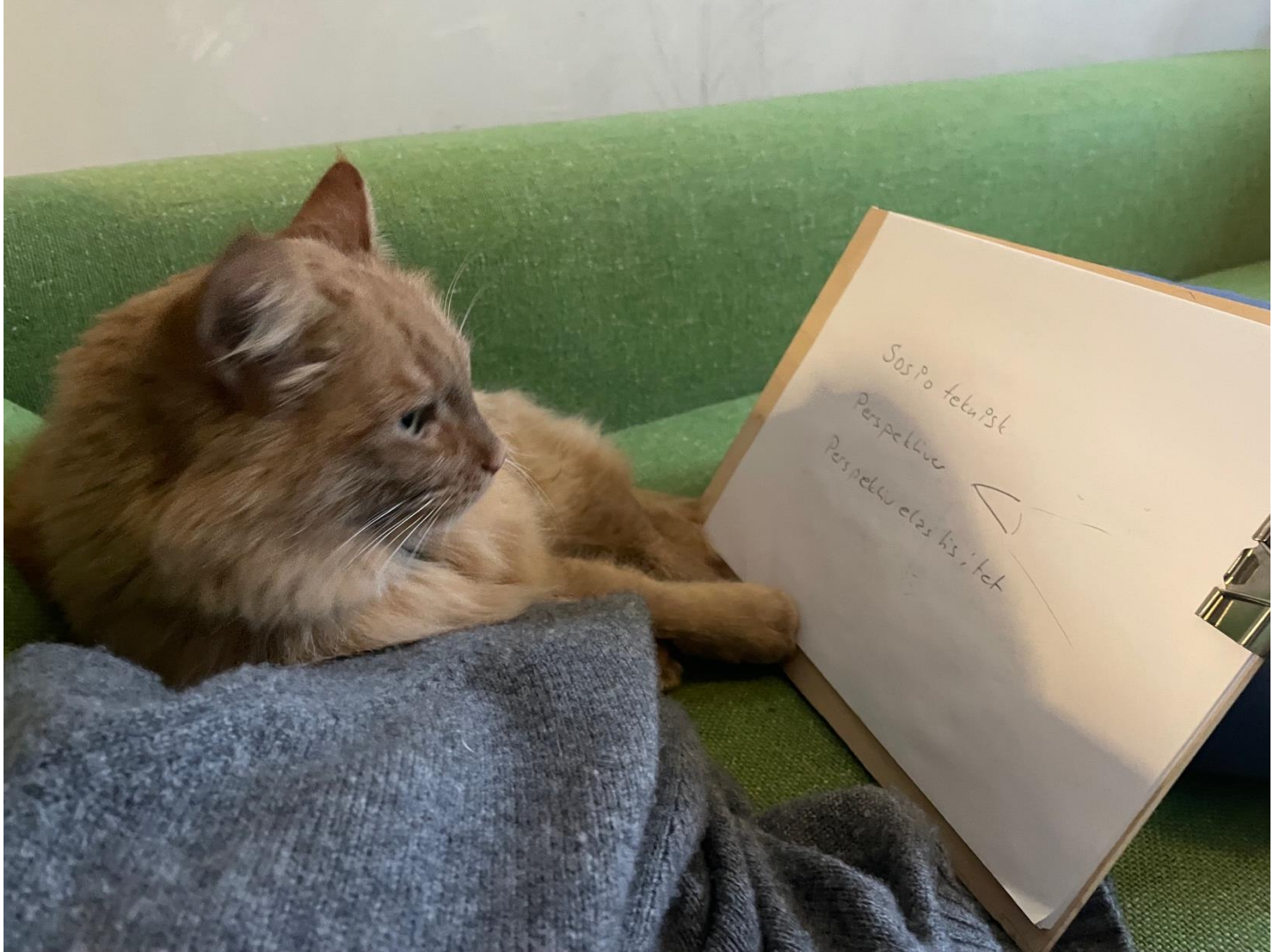
Samspill

IN1030 Systemer, Krav og Konsekvenser
Torsdag 29 Januar 2026
Jo


Sospo tekenst
Perspectief
Perspectief eigenhuisje


Sospo tekn9sl
Perspektive
Perspektiv eles kis, tet

Oversikt over idag

Rike bilder
Sosiotekniske systemer
Relasjoner med digital teknologier
Situasjoner
Bruk av verktøy
Påstander om samspill
Orientering om referanser – og skriving av oblig

Pause sirka klokka 15:00 - 15:15

Q&A på slutten av time 2

Læringsmål 1 - samspill:

Læringsmål 1:

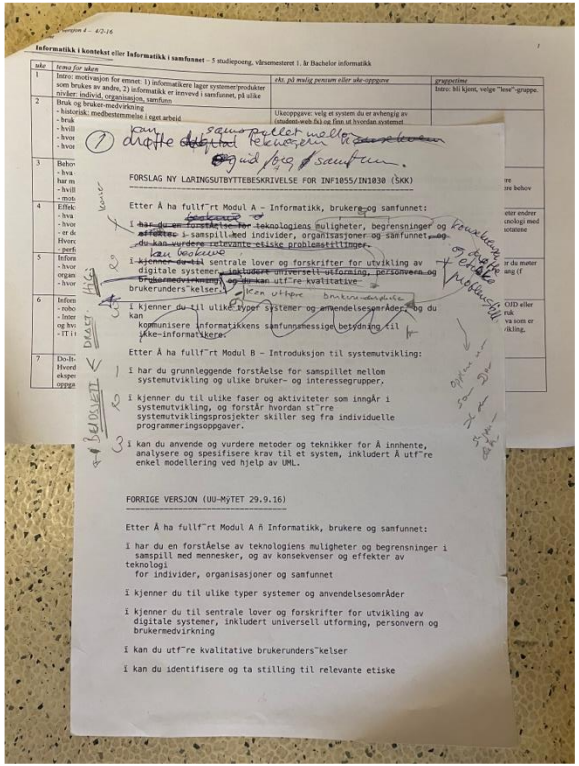
> Kan du **drøfte*** samspillet mellom **digital teknologi** og **individer, organisasjoner og samfunnet.**

Obligatorisk oppgave for dette læringsmålet:

> Er ment å **gi trening i å kunne drøfte** samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet.

**** Drøfte** => diskutere => sette noe opp imot hverandre, nyansere, sammenligne, vurdere, bringe inn ulike perspektiver - også dine egne perspektiver - i teksten.*

Verktøy og omgivelse for å jobbe frem læringsmål/læringsutbyttebeskrivelsen; 2015-2016



FORSLAG NY LÆRINGSUTBYTTEBESKRIVELSE FOR INF1055/IN1030 (SKK)

Etter Å ha fullf¯rt Modul A – Informatikk, brukere og samfunnet:

I har du en forståelse for teknologiens muligheter, begrensninger og effekter i samspill med individer, organisasjoner og samfunnet, og du kan vurdere relevante etiske problemstillinger.

I kjenner du til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, inkludert universell utforming, personvern og brukermedvirkning, og du kan utf¯re kvalitative brukerundersøkelser.

I kjenner du til ulike typer systemer og anvendelsesområder, og du kan kommunisere informatikkens samfunnsmessige betydning til ikke-informatikere.

Etter Å ha fullf¯rt Modul B – Introduksjon til systemutvikling:

I har du grunnleggende forståelse for samspillet mellom systemutvikling og ulike bruker- og interessegrupper,

I kjenner du til ulike faser og aktiviteter som inngår i systemutvikling, og forstår hvordan st¯rre systemutviklingsprosjekter skiller seg fra individuelle programmeringsoppgaver.

I kan du anvende og vurdere metoder og teknikker for Å innhente, analysere og spesifisere krav til et system, inkludert Å utf¯re enkel modellering ved hjelp av UML.

FORRIGE VERSJON (UU-MØTET 29.9.16)

Etter Å ha fullf¯rt Modul A Å Informatikk, brukere og samfunnet:

I har du en forståelse av teknologiens muligheter og begrensninger i samspill med mennesker, og av konsekvenser og effekter av teknologi for individer, organisasjoner og samfunnet

I kjenner du til ulike typer systemer og anvendelsesområder

I kjenner du til sentrale lover og forskrifter for utvikling av digitale systemer, inkludert universell utforming, personvern og brukermedvirkning

I kan du utf¯re kvalitative brukerundersøkelser

I kan du identifisere og ta stilling til relevante etiske

Pensum for dette læringsmålet og oblig - **Leganto**

Artikkel: The rich picture: **A tool** for **reasoning** about work **context** av Andrew Monk og Steve Howard

Notat: Notat om **rike bilder**; hjelpetekst til artikkelen på norsk.

Notat: **Innspill om samspill -** velge en av de ti påstandene.

Foiler – og forelesningene

Leganto er et “nytt” verktøy som blir tatt ibruk; utforsk funksjoner som ligger der for å sitere, henvise eller referere til pensum.

Individer, organisasjoner og samfunn-kategorisering

- **Individer:** Mennesker, brukere, personer. Eksempel: Anne, 57 år, bruker tjenesten Vipps er et individ.
    - Vi kaller dette «mikro nivå»

- **Organisasjoner:** Består av individer – forbund, kollokvier, assosiasjoner, offentlige organisasjoner, private, ideelle, kommersielle..... Eksempel: UiO er en organisasjon som er satt opp med Microsoft Teams.
    - Vi kaller dette «meso nivå»

- **Samfunn:** Består av individer og organisasjoner – fellesskap. Eksempel: Det norske storsamfunnet, der digitalt førstevalg er rådende.
    - Vi kaller dette «makro nivå»

Mikro, meso, makro

- Hva snakker vi om når vi snakker om samspill med digitale teknologier?

  - Mikro: Individnivå: Anne som bruker en app.
  - Meso: Gruppenivå: UiO som tilrettelegger for arbeid.
  - Makro: Samfunn: Stortingsvalget som foregår delvis gjennom sosiale medier.

Rike bilder - hvor kommer det fra?

Stammer fra **sosioteknisk tilnærming** til samspill mellom mennesker og teknologi.

Og hva forstår vi med **sosioteknisk?**

Sosiotekniske systemer – historie

Oppstod som en «reaksjon» på Taylorisme – også kalt Scientific Management/vitenskapelig arbeidsledelse

1940- og 50-tallet: Opprinnelsen i England. Teorien ble utviklet ved Tavistock Insitute of Human Relations etter 2dre verdenskrig.

1960-tallet: Utbredelse til Norge og Skandinavia, også UiO. Dette arbeidet la grunnlaget for demokratisering av arbeidslivet og prinsippet om **selvstyrte grupper.**

1970- og 80-tallet: Systemdesign og medbestemmelse. Fokus flyttet seg fra industriell produksjon til kontorarbeid og utvikling, innføring og bruk av IT-systemer (den gangen het digitale systemer - IT og IKT systemer)

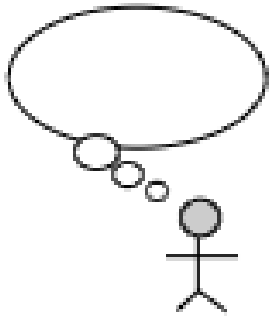
1990-tallet til i dag: Digitalisering og komplekse systemer. Nå brukes sosiotekniske perspektiver og teori for å forstå og tilrettelegge samspillet mellom mennesker og maskiner (ofte KI), digital transformasjon, cybersikkerhet, tilgjengelighet. Det handler nå om hvordan store nettverk av teknologi, lover og regler, og mennesker gjensidig påvirker hverandre i en globalisert verden.

Noen sentrale begreper i rike bilder

Interesse, interessent

- En **interessent** er en person, gruppe eller organisasjon som kan påvirke eller bli påvirket av en sak eller et anliggende, for eksempel en digital teknologi.

- **Interesse** (eng. Concern), visse faktiske eller bare forestilte behov som søkes tilfredsstilt av en interessent.



Interesse, interessent

“**Interesse**, visse faktiske eller bare forestilte behov som søkes tilfredsstilt. Interesse kan også være en relativt varig opptatthet hos enkeltpersoner eller grupper av visse objekter, ideer eller aktiviteter”

Fra Store Norske Leksikon (artikkel skrevet av Lars Svendsen).

Interessenter er mer enn bare **sluttbrukere**

Rike bilder og beskrivelsen av **interessenter** og deres **interesser** er teknikker innenfor det vi kaller **interessentanalyse** – engelsk «stakeholder analysis».

Sosioteknisk = sosio + teknisk

Fra ca 20:00 minutter til 23:53 minutter (ca 4 minutter)

Et eksempel og forklaring på en måte å se samspillet mellom mennesker og teknologi: https://www.youtube.com/watch?v=Z3I-ndAXYWg

Hva er analyseenhet (unit of analysis)?

- Subjekt (isolert)? (uavhengig av situasjon)
- Objekt (isolert)? (uavhengig av situasjon)
- Subjekt + objekt? (uavhengig av situasjon)
- Subjekt + objekt + omgivelse/situasjon/aktivitet/oppgave?

Diskutere - egne erfaringer på samspill med teknologi? Mindre dramatisk enn skytevåpen;)

1. Egne eksempler - på at “du” + “teknologi” blir til noe “nytt”, noe “annet?”
2. Andre ord og begreper for samspill?

   Individ nivå (mikro)

   Gruppe nivå (meso)

   Samfunns nivå (makro)

5 minutter med hverandre - så oppummering felles.

Relasjon og situasjon

Relasjon:

- Eksempel 1: X = 1 + A
- Eksempel fra 2: Petter er venn med Anne,
- Eksempel 3: Petter bruker en chatbotten Eliza

Situasjon:

- Eksempel: Anne lytter til podkasten Lørdagsrådet når hun lager frokost.
- Eksempel: Petter skriver en oblig i IN1030 ved å snakke til mobiltelefonen mens hen er på spasertur i skogen
- Eksempel: Skoleverket innfører skjermer i undervisningen på klassetrinn 4 på Toppen skole.

Situasjoner – i hverdags**livet** og i arbeids**livet**

- **Kontekstualitet:** En situasjon er alltid unik «her og nå». Den består av et samspill mellom fysiske omgivelser (stedet du er), sosiale relasjoner (hvem du er sammen med) og tid (hva som skjedde rett før – og hva du forventer skal skje etterpå).
- **Mening:** Vi tolker situasjoner «raskt» for å vite hvilke normer, regler og «hva som skjer». Vi definerer situasjoner annerledes om middagen er med en god venn – eller en potensiell arbeidsgiver. Tolkningen bestemmer hvordan vi tenker, lytter, prater, føler og oppfører oss.
- **Gjensidig avhengighet:** I en situasjon påvirker vi og omgivelsene hverandre. Du endrer situasjonen ved å gå inn i et stille bibliotekrom, og rommet påvirker og endrer din adferd.

- En **situasjon** er den «scenen» der «livet/noe» utspiller seg, hvor du hele tiden **leser omgivelsene** for å finne ut hva du skal gjøre, tenke, føle, rette oppmerksomheten til eller ytre.

- **Situasjoner er sentralt for samspill mellom mennesker og digital teknologier**

Relasjon

Synonymer: forbindelse, assosiasjon, befatning, bindeledd, bro, forening, forhold, interaksjon, kobling, konneksjon, kontakt, kontaktflate, sammenheng, tilknytning, samband, samkvem, referanse....

Relasjon som en betingelse for muligheten av **samspill, interaksjon og bruk.**

Relasjoner mellom et **menneske og et verktøy - på individplan**.

Relasjoner **mellom interessenter.**

Relasjoner er sentralt for **sosiotekniske systemer og for rike bilder teknikken.**

Påvirkning begge veier - fra menneske til omgivelsene - og fra omgivelsene til mennesket.

“We shape our dwellings, thereafter they shape us”

Winston Churchill, London, 28 October 1943.

(**Situasjon:** Churchill insisterte på at salen/rommet som ble diskutert skulle være 1) rektangulær og 2) for trang for alle representantene. Han mente at det fysiske rommet påvirket den politiske kulturen; rommet skapte en intim, men konfronterende debattstil som han mente var hjertet i det britiske demokratiet.)

Noen omgivelser på Ifl









Noen omgivelser hjemme





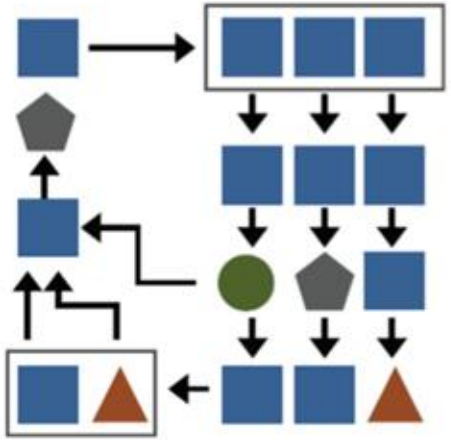




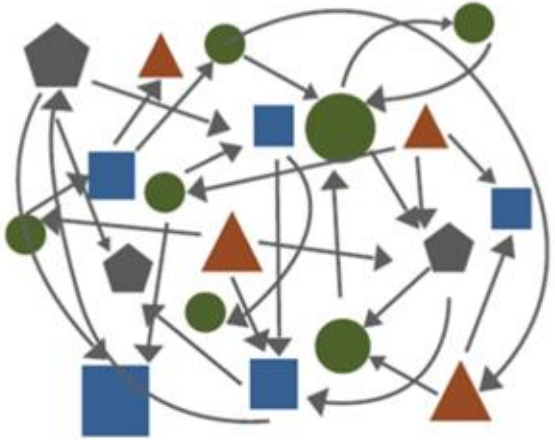


Sosio-tekniske systemer og kompleksitet

- Et **sosio-teknisk system** innbefatter hvordan mennesker og teknologi forholder seg til hverandre (relasjoner).
- Sosio-tekniske systemer består av **tekniske systemer**, men også **prosesser** og **interessenter** som bruker og samhandle med det tekniske systemet.
- Sosio-tekniske systemer er ofte **komplekse** (complex)



Complicated



Complex

Noen sentrale forhold

Komplekse systemer kan ikke kontrolleres men **kartlegges og påvirkes.**

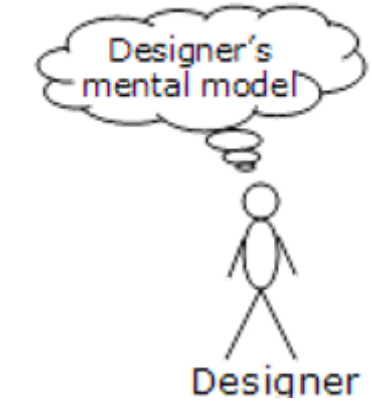
Stor skala og kompleksitet gjør det vanskelig å **representere** alle **interessenter.**

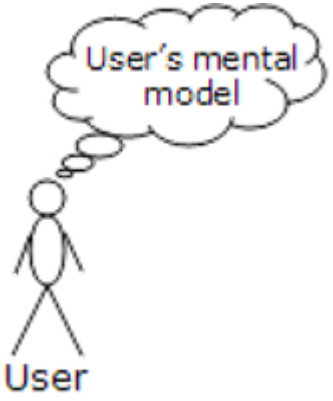
Rike bilder er en nyttig **teknikk** for å få oversikt.

Digitale teknologier og ulike interessenter **påvirker hverandre over tid og skaper**

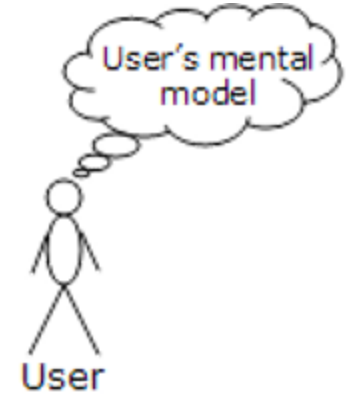
endring - samspillet mellom mennesker og teknologier er i endring.

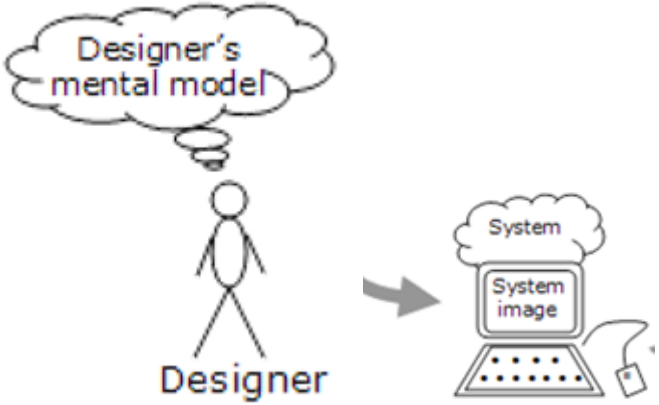
Hvorfor “rike” bilder?



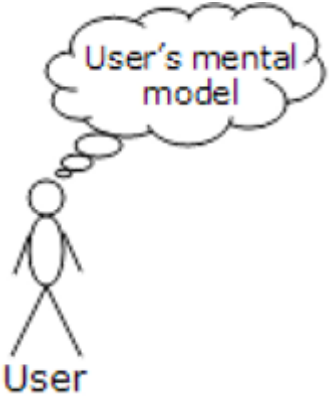


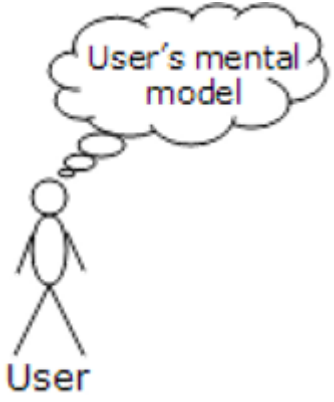






Systemutvikler/analytiker

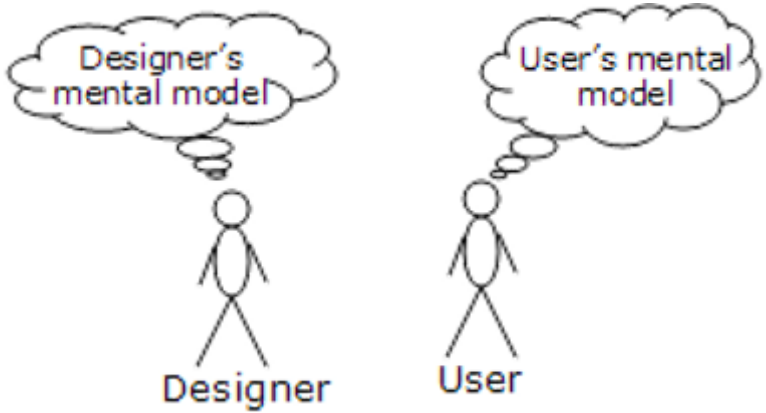




Ulike brukskontekster

Mental modell - eller?

Vaner
Kunnskaper
Ferdigheter
Holdninger
Situasjoner
Sanser
Kropper
Følelser
Metaforer
Det famiære



Hvordan lage et rikt bilde?

- **Start;)**
- Først tegner du en **situasjon** tilknyttet et digitalt system. Det er den **nåværende** situasjonen du skal tegne.
- Hvem er **interessentene** og hva er deres **relasjon** til situasjonen?
- Tegn **relasjonene** mellom interessentene (streker og evt. hjerter)
- Illustrer eventuelle **konflikter** som kryss eller kryssede klinger/sverd.
- Tegn inn relevante elementer av konteksten, som sosiale, økonomiske, politiske og miljørelaterte faktorer.
- Bruk **tankebobler** for å forklare interessentenes interesser (eng. concerns).
- Forsøk å bruke **begreper** og ord som interessentene benytter i tankeboblene



Rike bilder

Kan brukes brukes **individuelt og i grupper/teams.**

Kan brukes for å få **oversikt.**

Kan brukes for å **utvikle eller endre systemer og tjenester, for å analysere eksisterende systemer, for å evaluere systemer.**

Hvem har **interesser**? Hvem er **brukerne**? Hvilke **verdier** råder? Hvem bestemmer/har **makt**? Hvem **bestemmer hvem som bestemmer**? Hvem sitter på **informasjonen**? Hvem **betaler?** Hvem er **kunden**? Er det noen **konflikter mellom interessenter?** Er det noe vi trenger å **undersøke mer**?

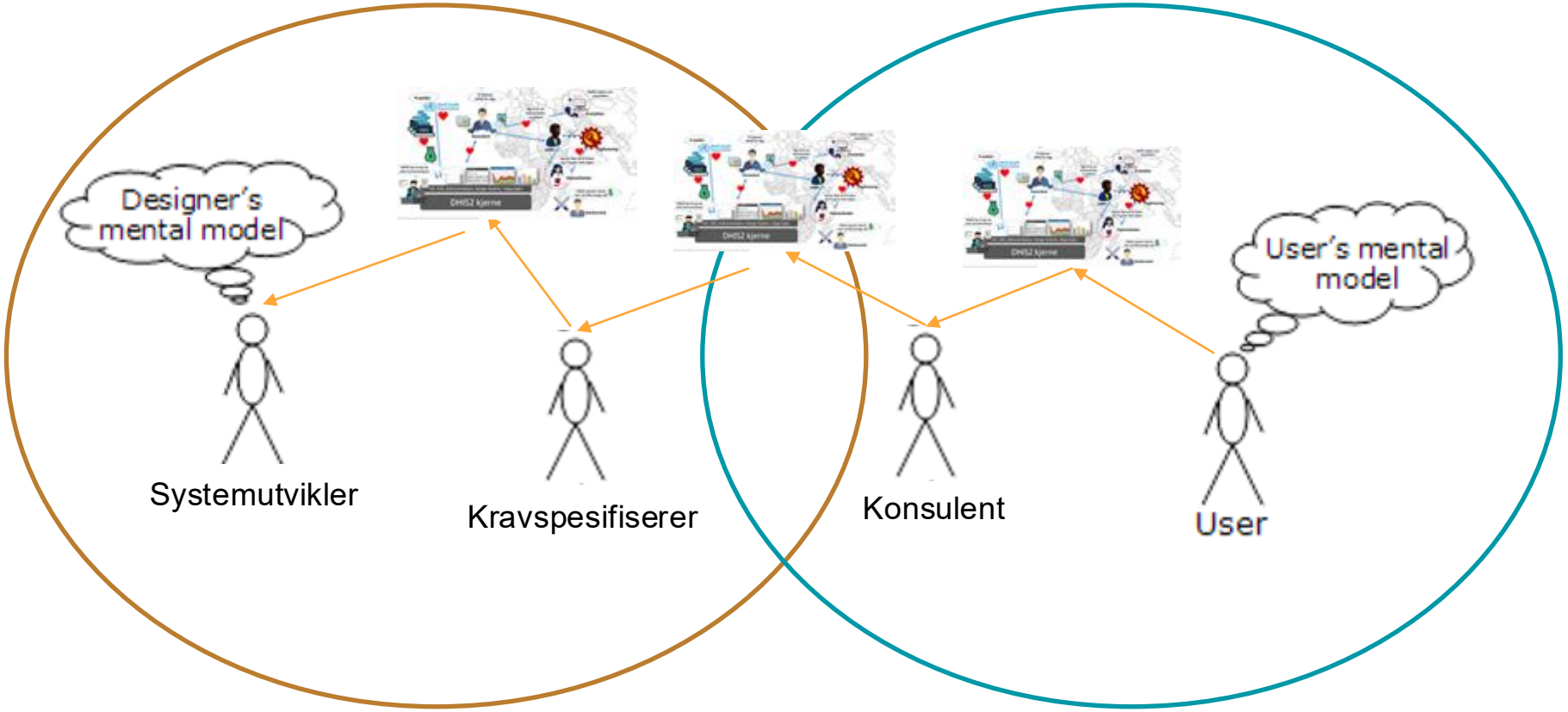
Få oversikt, kommunisere, forhandle, tenke...

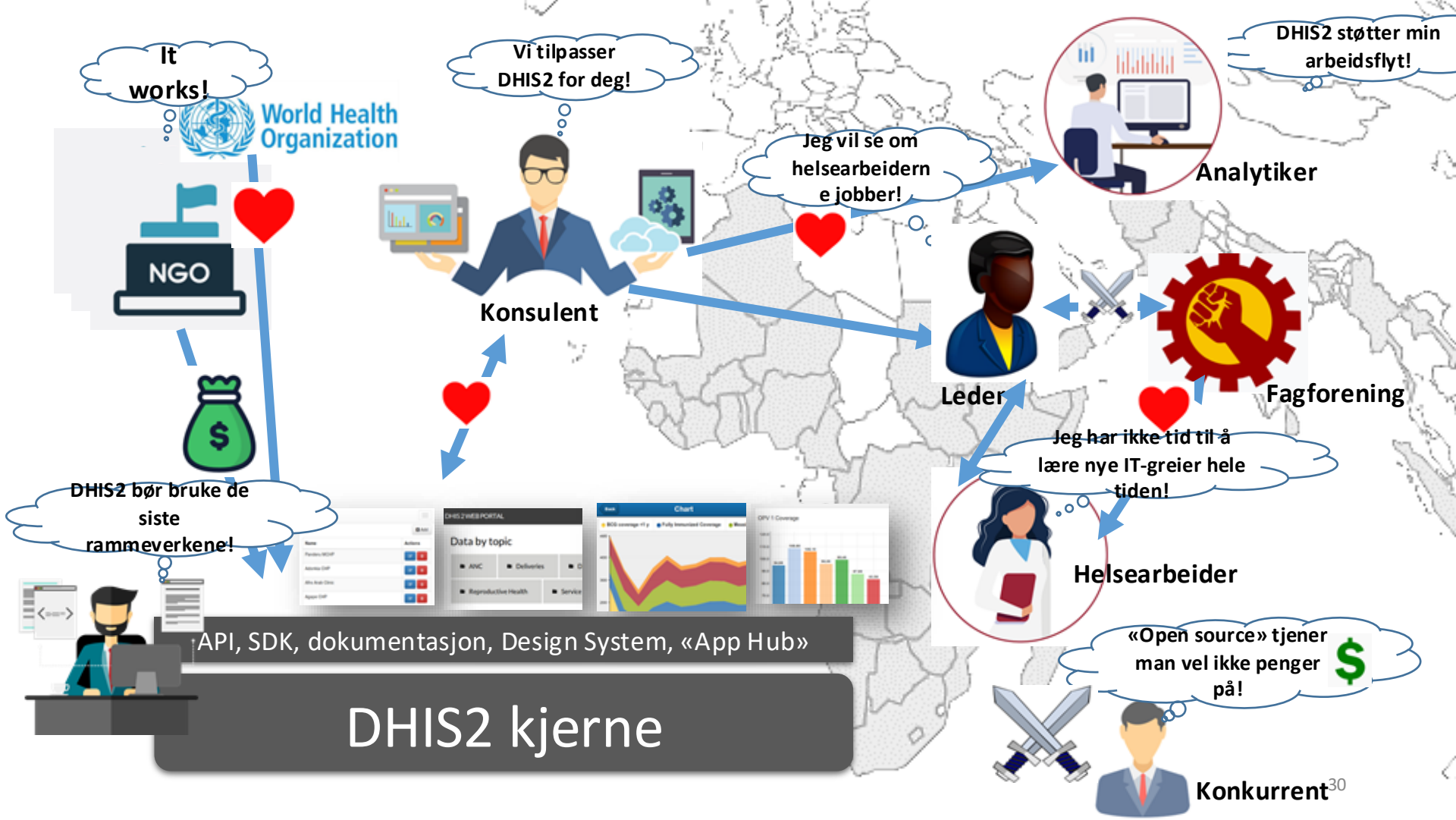
“En av de viktige grunnene til å tegne rike bilder er å **klargjøre** sine egne tanker”

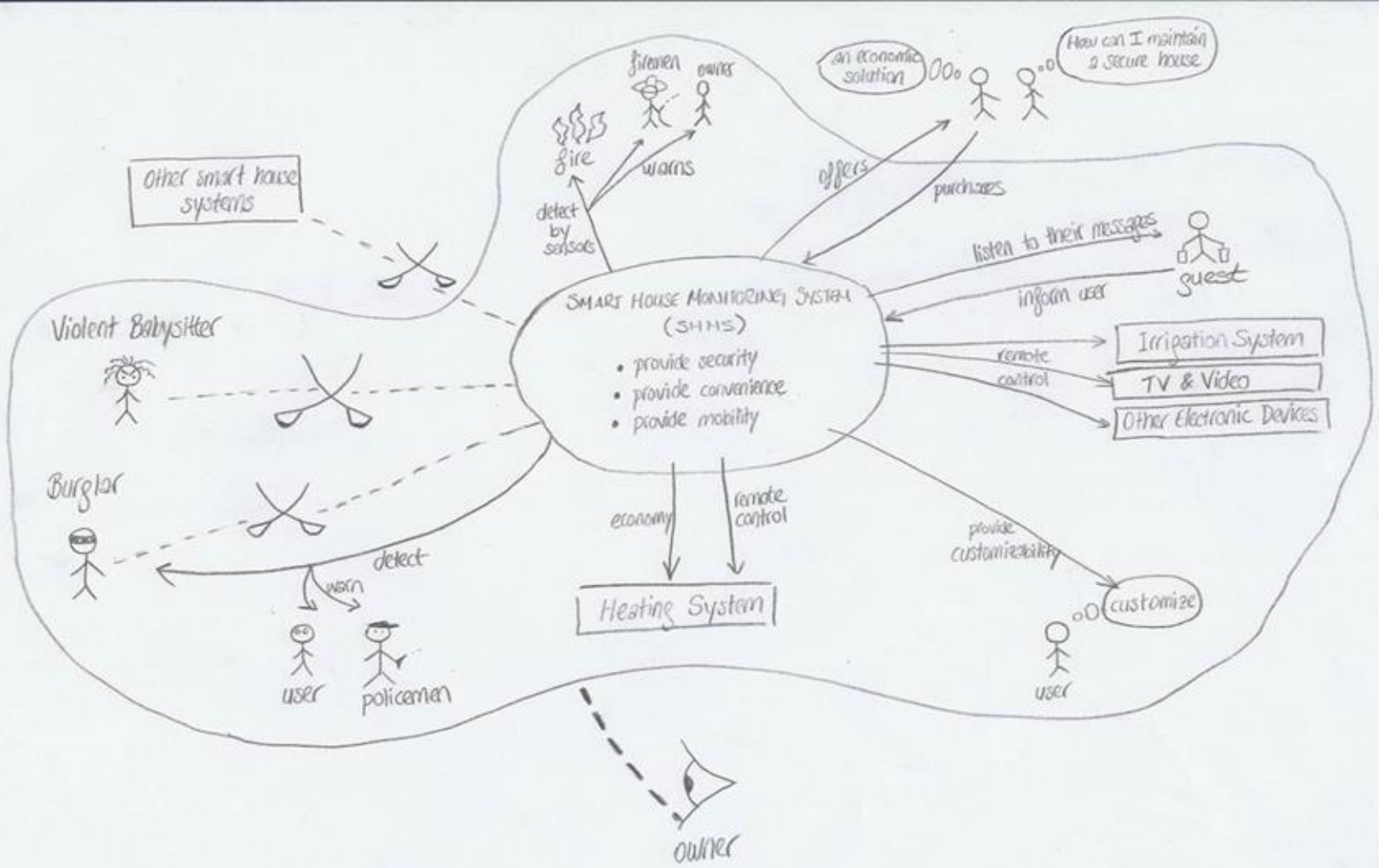
“Rike bilder kan brukes til å **ta opp, tenke på, kommunisere og forhandle** betydelige og viktige **problemer når de oppstår**”

(utdrag fra pensum artikkelen om rike bilder, oversatt)

Hvorfor rike “bilder”?




It works!
World Health Organization
NGO
Vi tilpasser DHIS2 for deg!
Konsulent
Jeg vil se om helsearbeidern e jobber!
Analytiker
DHIS2 støtter min arbeidsflyt!
Leder
Fagforening
Jeg har ikke tid til å lære nye IT-greier hele tiden!
Helsearbeider
DHIS2 bør bruke de siste rammeverkene!
Data by topic
Chart
API, SDK, dokumentasjon, Design System, «App Hub»
DHIS2 kjerne
«Open source» tjener man vel ikke penger på!
Konkurrent



Rich Picture

Eksempler på bruk av rike bilder i praksis

Ved **deltagende design** (participatory design) prosjekter:

- **Deltagerenes** interesser eller stemmer
- **Kommunikasjon** i prosjekter
- **Lære sammen - se ulike perspektiver og bilder**

Utviklingsprosjekter med brukere:

- “Før bilder” og “etter bilder”.
- **In situ** - i kontekst det jobbes med.
- I andre kurs dere skal ha, for eksempel IN2000 blir det brukt

Rike bilder andre steder?

Arbeidstegning, skisser, ved problemdefinisjoner og problemløsing.

Utregninger og geometri; i matematikk/fysikk/algoritmer for eksempel.

Hjelpetegninger for å få oversikt - og for å lære noe “nytt”.

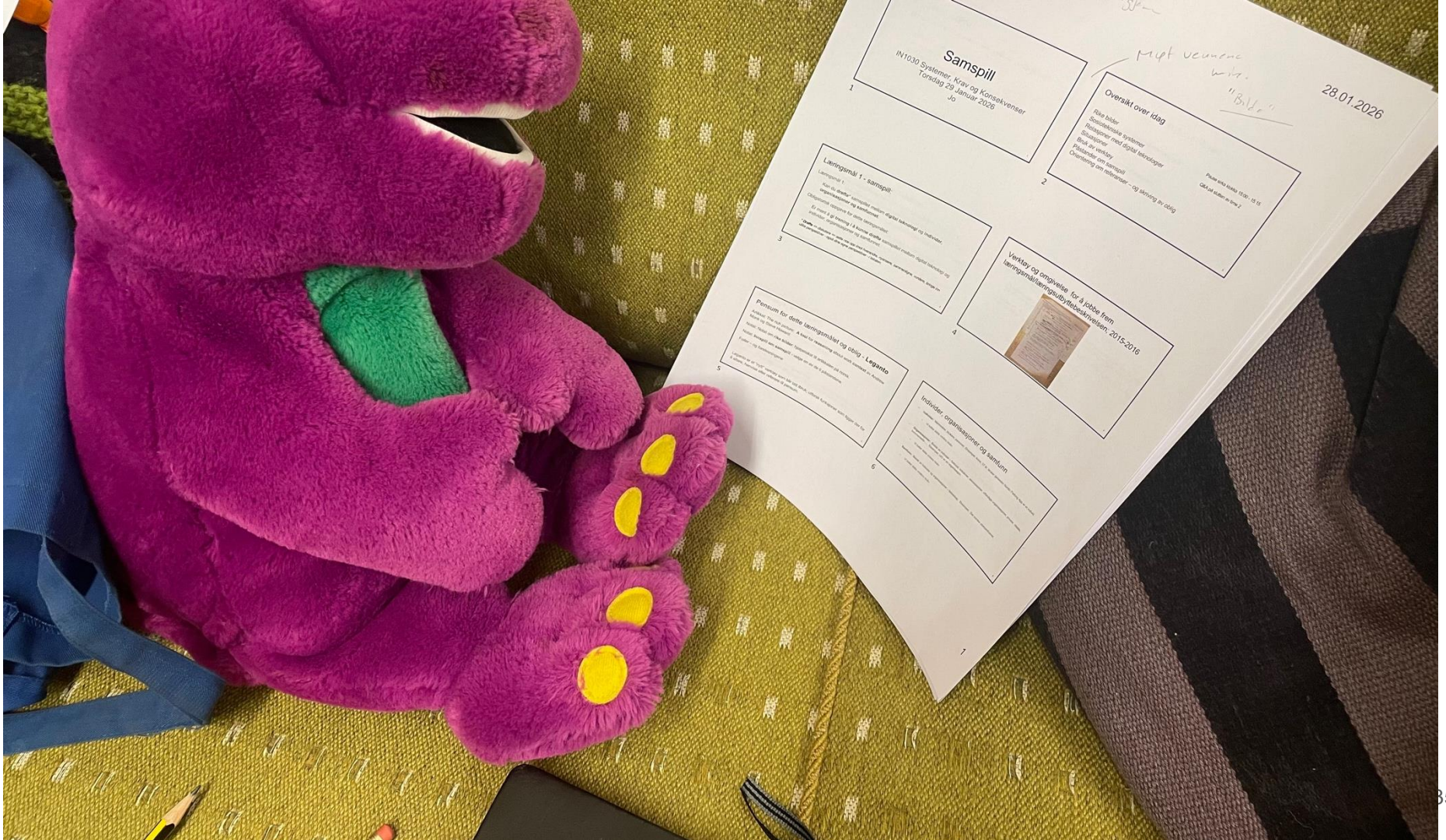
Allsidighet og fleksibilitet til rike bilder

Rike bilder har **åpen, enkel notasjon - noe som gjør de allsidige.**

Kan rike bilder forstås av alle? **Perspektiver?** Øynene som ser? Ståsted? Forståelseshorisont.

Tekst og forklaring trengs også!!

I modul 2 kommer vi til a**ndre teknikker og metoder for å representere prosesser og interesser** - som UML (Unified Modelling Language) som har en annen syntaks.


Samspill
IN1030 Systemer, Krav og Konsekvenser
Torsdag 29 Januar 2026
Jo
1
Oversikt over idag
Ta bilder
Sosiotekniske systemer
Relasjoner med digital teknologier
Bruk av verktøy
Påminner om samspill
Orientering om leieroppgaver – og sikring av obligen
Pause ekte kloke 15:00 - 15:15
Gå ut på slutten av time 2
2
28.01.2026
Læringsmål 1 - samspill:
3
Pensum for dette læringsmålet og obligen - Leganto
4
Verktøy og omgivelser for å jobbe frem læringsmål/læringsutbyttebeskrivelsen, 2015-2016
5
Individer, organisasjoner og samfunn
6
7

Påstander - om hva samspillet gjør.

Les notatet Samspill som du finner i Leganto. Velg én av de ti påstandene i dette notatet, og argumenter for og/eller imot påstanden med minst tre eksempler, gjerne basert på egne erfaringer med bruk av teknologi. Kanskje denne!

- Samspillet endrer samfunns- og leveforhold på måter som har store konsekvenser.
    - Egen erfaringer med både analog og digital teknologibruk: Bruke ulike verktøy - både digitale og analoge (mappe med papirer - og foldere med dokumenter). Endringer? . Jobbe på “jobben” vs. jobbe “hjemme”, alltid være på jobb? Bruke tale-til tekst for å skrive obligger?

Verktøy

Refleksjon om verktøy

A. Hvilke verktøy har du brukt for å lære om samspillet mellom digital teknologi og individer, organisasjoner og samfunnet? Eksempler på verktøy kan være GPT UiO, Grammarly, Google Scholar, Search, Word, Figma, Zotero, penn, papir, tavle, podcast, etc. Beskriv kort verktøyene som er brukt.
B. Hvilke verktøy har du brukt for å lage besvarelsen til Oblig 1, altså verktøy for å lage tekst og bilder? Beskriv kort de verktøyene du har brukt.
C. Reflekter over hvordan ett av disse verktøyene påvirker hvordan du lærer - og hvordan du formidler. Hvem er det du formidler og skriver til? Hva har du tenkt om tilgjengeligheten av dokumentet ditt?
D. Skriv noen setninger om hva du har lært gjennom å jobbe med denne innleveringen. Var det noe som var tankevekkende eller engasjerende?

Smågrupper om verktøy

- Hvilke verktøy bruker du?
- Noen endringer?
- Hva skulle du gjerne hatt som verktøy?
- Kunne det vært annerledes?
- Etc.

Verktøy

Hvorfor har vi verktøy?

Hva kan vi si generelt om verktøy?

- Usynlig/synlig?
- For å få til x, for å oppnå y, for å være z?
- Klassifisering: fysik støtte (hammer), sensorisk (briller), kognitiv (skrift).

Digitale tjenester, apper og digitale verktøy?

Hjelpemidler? Redskaper? Maskiner? Ting?

Verktøy

Synonymer: Redskap, hjelpemiddel, innretning, system, applikasjon, instrument, løsning, system…

Eksempel: Verktøy for å skrive - en tekst editor.

Klassifisering: Motorisk, sensorisk, kognitive verktøy? Digitale verktøy? Mekaniske verktøy? Håndverktøy? Elektriske?
“Folding bicycle for the mind…”

En definisjon: Verktøy er spesialiserte redskaper som brukes for å lage eller bearbeide et arbeidsstykke, for eksempel sag eller hammer. Ordet verktøy brukes også mer generelt om hjelpemidler for å utføre en jobb, både fysiske redskaper, digitale hjelpemidler, tips og metoder. (store norske leksikon)

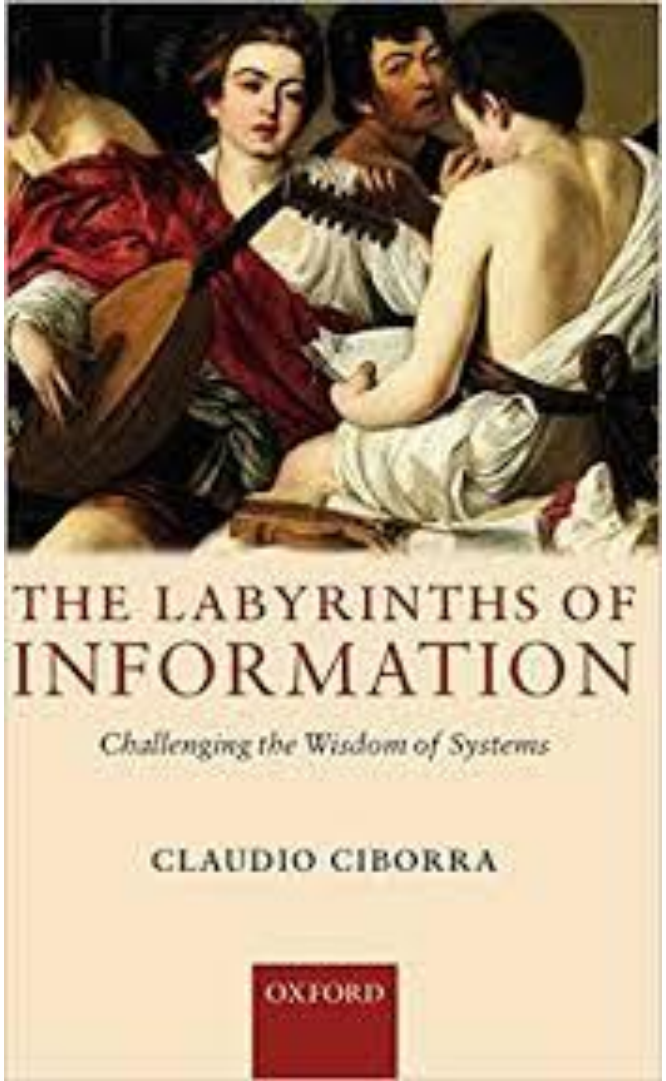
Etymologisk: Fra verk + -tøy, fra tysk Werkzeug.

En forklaring: Verktøy er noe som brukes av noen, i en situasjon, for å oppnå noe. Eksempel: En **hammer** brukes for å banke inn spiker, for å feste en planke, for å lage et tak, for at regnet skal holdes ute, for å lage et hus, , for at det skal skapes et hjem, for at en kan bo og leve godt der. En telefon brukes for å snakke med andre mennesker, for å være sammen, for å….

"… I only want to add that the study of information systems in their **social and organizational context** remains at the *heart of the discipline of informatics*".

"The notion of **perspectives** becomes… essential in the science of informatics"

Kristen Nygaard (forordet i boka)



Ståsted. Perspektiv. Forståelseshorisont.

“Sciences are usually described as having three main aspects:

> ***Observation.*** The empirical study of the phenomena: their identification, observed properties and behaviour.
>
> ***Analysis.*** Comprehension and explanation of phenomena in terms of an underlying theory.
>
> ***Synthesis*** (or construction, technology). Knowledge organized for the purpose of designing, generating or modifying phenomena.

There is, however, a fourth aspect of sciences.

Multiperspective reflection*…“* Kristen Nygaard – samme bok.

Samspill over tid – lange endringsprosesser

Fra **papir/fysiske** innretninger til **digitale innretninger** (digitalisering)

Fra enkeltstående til i**ntegrerte systemer** (integrasjon og åpne data)

Fra enkelt, separate registre til **elektroniske registre** («big data»)

Fra offline til **online** (web-baserte systemer, «software as a service»)

… i tillegg mønstergjenkjenning, “mobile first”, ai infused systems etc. etc.

Refererere….

Hvorfor referere til kilder, verktøy, materiell, metoder og teknikker som blir benyttet?

- For å **avklare hva som er eget bidrag** - og hva som er **andres bidrag.**
- For å "**stå på skuldrene til andre**", ta utganspunkt i hva vi "vet".
- For å **fortelle at du har lest, forstått og kan noe**;)
- For å….

- Og alle trenger å **praktisere og øve på dette** – ta utganspunkt i at du **allerede gjør det** på forskjellige måter – i ulike situasjoner!
- Slurv kan lett skje - men det er også greit å unngå.

Du refererer ofte i hverdagslivet…også når du lager programmer

- Den filmen vi så igår kveld på Klingenberg….
- Han sa at han ville gå en tur langs sjøen på lørdag.
- Davis konkluderer med at dette er innafor.
- Der borte er det et bord.
- Der borte skinner bordet.
- Det som ligger på midten av bordet viser hva som er viktig nå.
- Denne klokka viser 10:17, den klokka viser 22:18.
- Pekere, lenker og referanser i koden (register, databaser, APIer etc.)
- …

Eksempler på referere, henvise, vise til, peke på….

Les Lu Chi og lag eit dikt

Les Lu Chi og lag eit dikt.
Han segjer ikkje korleis det skal vera.
Mange hadde måla ei eik fyrr.
Likevel måla Munch ei eik.

- Frå «Spør vinden» (1971), Olav H. Hauge



Hva er nytt? Hva er gammelt? For deg i læingssituasjon?

Hente, låne, stjele, referere til, plagiere, kopiere, tekstlikhet,,,,

I dag såg eg tvo månar,
ein ny
og ein gamal.
Eg har stor tro på nymånen.
Men det er vel den gamle.

- Fra Dropar i austavind, 1966, Olav H. Hauge



Hva er nytt? Hva er gammelt? For deg i læingssituasjon?

GPT UIO (gpt-4 omni) gav dette “svaret” 28/1-25:

Hvorfor er det lurt å lære å referere på et universitet?

Det er flere grunner til at det er lurt å lære å referere riktig på et universitet:

1. **Anerkjennelse av kilder**: Å referere korrekt anerkjenner arbeidet til de opprinnelige forfatterne og forskerne, og gir dem kredit for deres bidrag.
2. **Unngå plagiering**: Plagiering er en alvorlig overtredelse i akademiske miljøer. Ved å referere riktig, unngår du beskyldninger om plagiering ved å tydelig vise hvilke deler av arbeidet som er basert på andres ideer.
3. **Støtte dine argumenter**: Referanser gir tyngde til dine argumenter ved å vise at de er støttet av forskning og arbeid som allerede er gjort av andre innen feltet.
4. **Muliggjør videre forskning**: Nøyaktige referanser gjør det mulig for lesere å finne de opprinnelige kildene og undersøke dem videre, noe som er viktig for akademisk diskusjon og videre forskning.
5. **Utvikling av akademisk integritet**: Regelmessig og korrekt referering er en del av akademisk praksis og hjelper studenter med å utvikle seg til ansvarlige og pålitelige forskere.
6. **Strukturerte oppgaver**: Referanser bidrar til en strukturert og profesjonelt utformet oppgave eller forskningsarbeid, som styrker troverdigheten og kvaliteten på arbeidet ditt.

Å mestre referanseteknikkene blir derfor en essensiell ferdighet for suksess i akademiske studier.

Stjele fysiske-ting

Premiss for «analog stjeling»:

Jeg har ikke en sykkel.

Du har en sykkel.

Jeg tar sykkelen din.

Resultatet blir at jeg nå har en sykkel.

Resultatet blir også at du ikke har noen sykkel.

Gjennom at jeg tar din sykkel; så blir resultatet at jeg har en sykkel – og du har ikke har en sykkel.

Hva med digitale “ting"?

Er du i tvil – referrer!

Premiss for “digital” stjeling - som er et eksempel på fusk/juks.

Dette sier X
X hevder at….
I boken X står det at...

Jeg har ikke et avsnitt med tekst, bilde, kode, lyd....

Du/det har et avsnitt med tekst etc.

Jeg kopierer avsnittet med tekst som er ditt/det **uten å referere (stjele) – eller ved å referere (følge god praksis).**

Resultatet blir at jeg har et avsnitt med tekst etc.

Reslutatet er også at du/det har et avsnitt med tekst etc.

Sluttresultatet er at både jeg **OG** du/det har et avsnitt med tekst.

Samme for kjærlighet? Jo mer av det du deler – jo mer blir det ☺?

Hva kan du gjøre?

- https://www.uio.no/studier/eksamen/kildebruk/
- Er du i tvil, refererer!
- **Snakke med hverandre om transparens, åpenhet, synlighet, praksis.**
- Bruke verktøy for å sjekke tekstlikhet.
- Lær av noen andre – lære bort til andre.
- Umberto Eco – How to write a thesis
- Søk og Skriv
- Biblioteket
- Bruk “gode” verktøy – fx Zotero - og “god tid”.
- Prøve, øve, øve, øve....

Du kan stille spørsmål – sentralt i kritisk tenkning

- Hvorfor referere til X?
- Hvordan referere til X?
- Hva kan du referere til?
- Hvem gjør det?
- Når gjøres det?
- Hvilke…

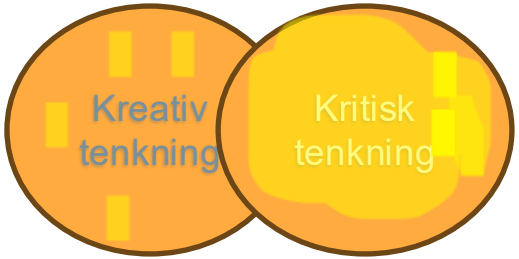
I keep six honest serving-men
(They taught me all I knew);
Their names are What and Why and When
And How and Where and Who.
I send them over land and sea,
I send them east and west;
But after they have worked for me,
I give them all a rest.

I let them rest from nine till five,
For I am busy then,
As well as breakfast, lunch, and tea,
For they are hungry men.
But different folk have different views;
I know a person small—
She keeps ten million serving-men,
Who get no rest at all!

She sends'em abroad on her own affairs,
From the second she opens her eyes—
One million Hows, two million Wheres, And seven million Whys!

The Elephant's Child – Kipling

Tenkning



- Kritisk tenkning (stille spørsmål…)
- Kreativ tenkning (forestille seg…)
- Konkret – og abstrakt tenkning.
- Andre former for tenkning.

Harold Lasswell (og flere) formluerte en modell/setning for å belyse kommunikasjon:
«Hvem sier hva, til hvem, gjennom hvilken kanal og med hvilken virkning?»

Varianter:
Hvem sier hva, til hvem, I hvilken situasjon, med hvilken effekt?

Selvplagiering?

- Relevant for publiseringer – og ulike bransjer!
    - Publisere samme artikkel eller bok to steder? Her kan det bli konflikt mellom forlag, oversetter, forfatter, rettigheter etc.
- Relevans for undervisning og læring?
    - Levere inn samme bacheloroppgave ved to universiteter?
    - Om du skriver versjon en av et dokument i en mappe – og lager en ny, oppdatert versjon av dokumentet – må du henvise til forrige versjon? Nei;)
    - Diskuter!
- Begrepene Juridisk ansvar – og Moralsk ansvar kan bidra?

Veien videre

Gruppetimer og arbeide med oblig.

Frist for innlevering av første oblig er neste onsdag.

Neste torsdag starter vi på neste læringsmål om å **utføre brukerundersøkelser.**

Lykke til med den første obliggen!