

# Den digitale generation

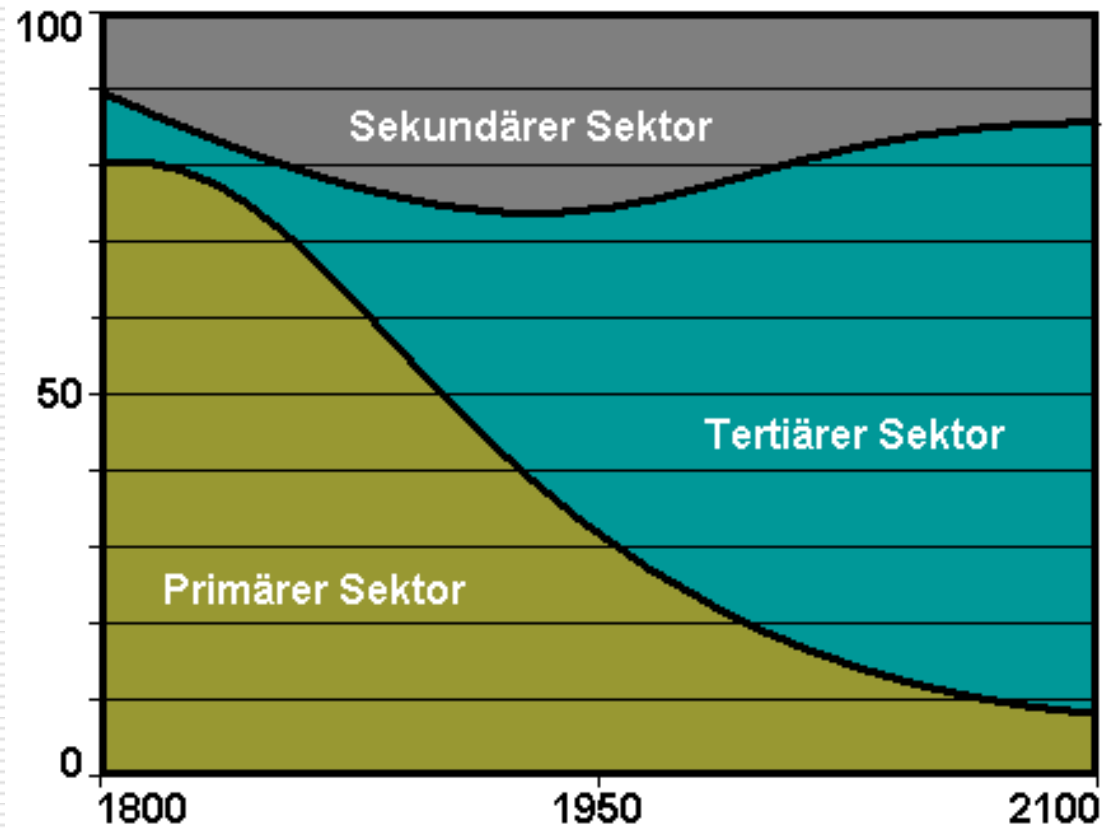
---

Lars Konzack

April 2011

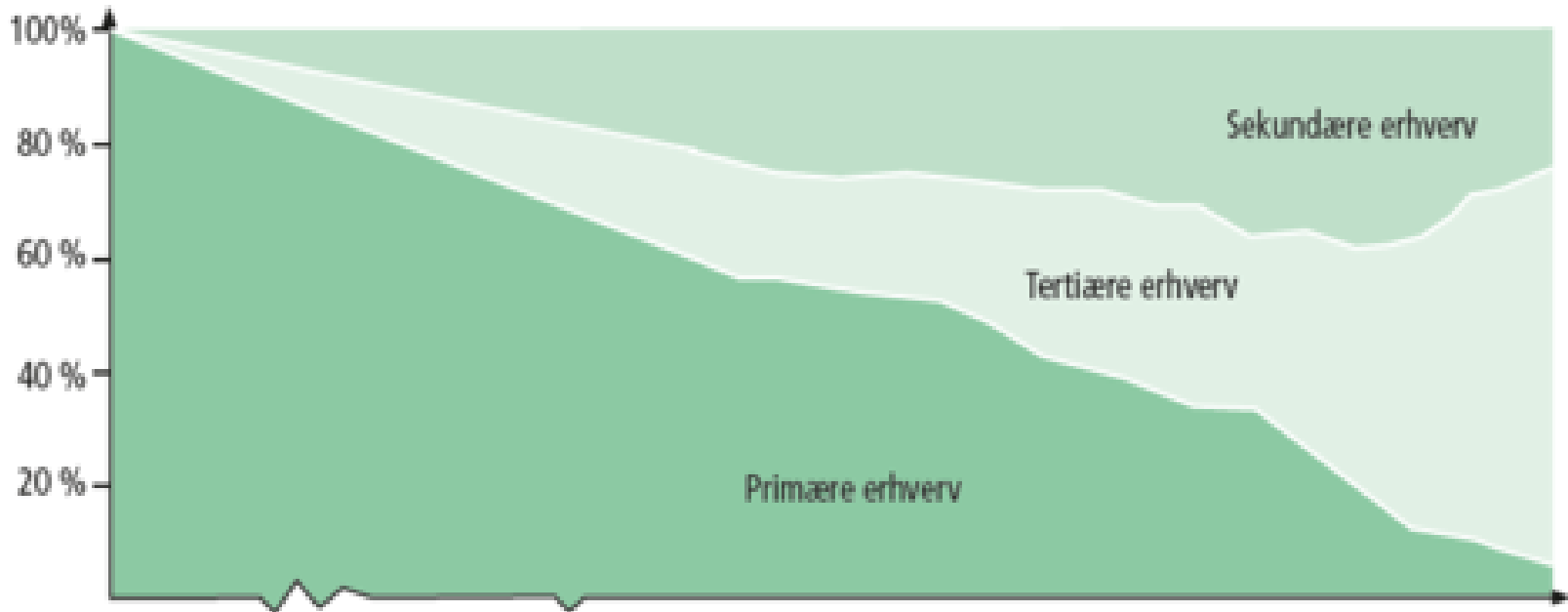
# Informationssamfundet

---



# Erhvervsstruktur

---



Kilde: International Økonomi A bind 2, Kurlund, side 223

---

# Administrativ og kulturel magt

---



# 1960ernes og 1970ernes kollektivism Offentlig information og service

---



# Kollektivisternes kulturelle holdninger

---

- Kollektivisme
- Realisme/abstrakt kunst
- Teknofobi og medieforskrækkelse
- Udadvendt



# DR2

---



# Berlin-murens fald 1989

---



# 80ernes og 90ernes individualisme

## Privat information og service

---



# Individualisternes kulturelle værdier

---

- Individualisme
- Hyperrealisme/overfladisk
- Sport, design og mode
- Udadvendt



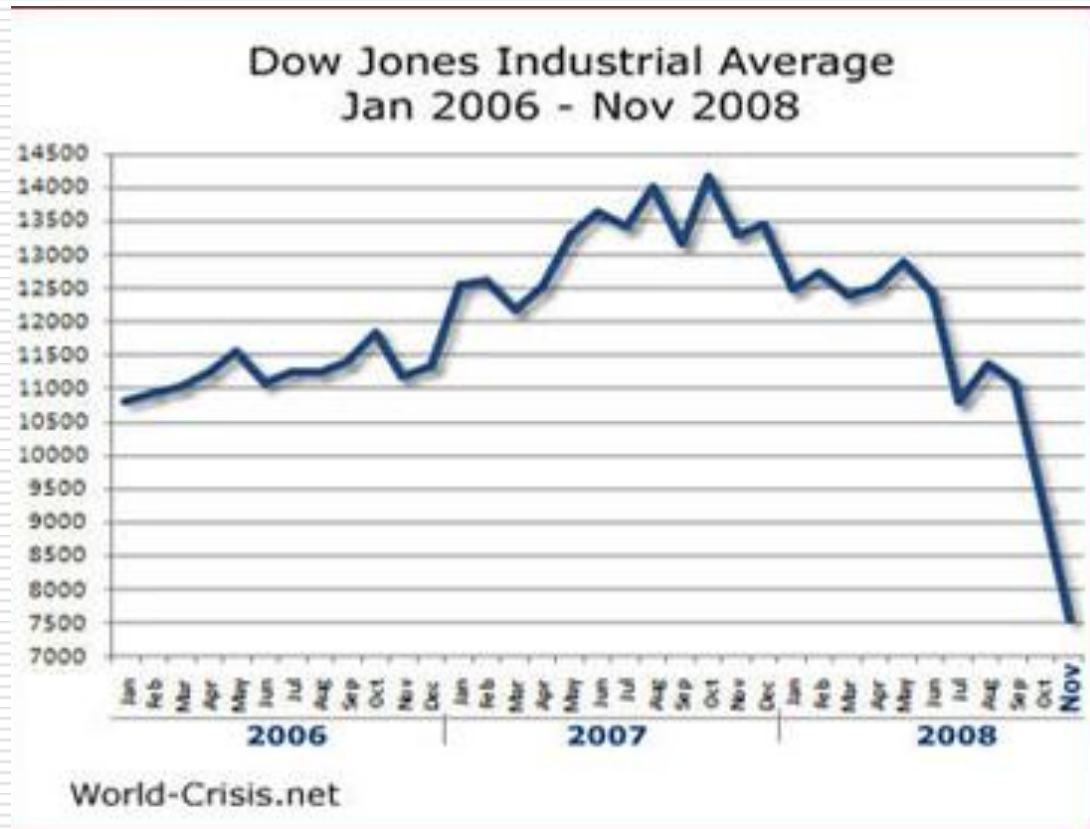
# Livsstilsprogrammer, kendisser og konkurrencer om succes og karriere

---



# Finanskrisen 2008

---



# 00ernes popstars Wannabe-individualister

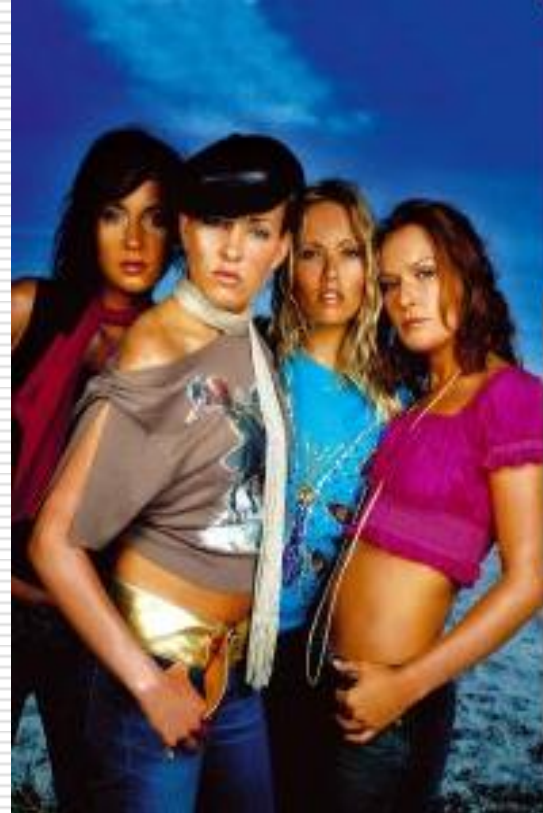
---



# Popstars kulturelle værdier

---

- Uselvstændige
- Hellere blive misbrugt
- Fitness og mode
- Berømt kopi



# Kollektivistene trækker sig tilbage Det grå guld / rødvinsgenerationen

---



# Hvad nu?

---



# SOSU-assistententer og læger

---



# Efterløn og pension

---

Før 1959	60	65
1959	60½	65½
1960	61	66
1961	61½	66½
1962-1964	62	67
1965-1969	63	68
1970-1974	64	69
1975-1979	65	70
1980-1984	65½	70½
1985-1989	66	71
1990-1994	66½	71½
1995-1999	67	72
2000-2004	67½	72½
2005-2009	68	73
2010-2014	68½	73½
+5	+½	+½



# Efterløn og pension

---

<b>Før 1959</b>	<b>60</b>	<b>65</b>
1959	60½	65½
1960	61	66
1961	61½	66½
1962-1964	62	67
1965-1969	63	68
1970-1974	64	69
<b>1975-1979</b>	<b>65</b>	<b>70</b>
1980-1984	65½	70½
1985-1989	66	71
1990-1994	66½	71½
1995-1999	67	72
2000-2004	67½	72½
2005-2009	68	73
2010-2014	68½	73½
+5	+½	+½



# Netgenerationen overtager Offentlig information og service

---



# Netgenerationens kulturelle holdninger

---

- Interessefællesskaber
  - Fantastisk/symbolsk kunst
  - Fantasispil og computere
  - Reflekterede
-

# Netgenerationens kulturelle holdninger

---

- Interessefællesskaber
- Fantastisk/symbolsk kunst
- Fantasispil og computere
- Reflekterede



# Science fiction, fantasy og gys

---



# Fremtidens HHX

---

- "Digitale indfødte"
- Sociale medier
- Nye perspektiver



# Fremtidens arbejdsmarked

---

- Undervisning
- Forskning
- Teknologiuudvikling
- Interaktiv storytelling



# Netgenerationen bliver de nye lærere

---



# Ny teknologi

---

- Understøtte aktiv læring
  - Hver elev egen bærbar
  - Billige, anvendelige løsninger
-

# Tønder-modellen

---

- Sparet 75% på papirudgifter
  - Sparet på computerlokaler
  - Motiverede lærere
  - Motiverede elever
-

# Opbakning

---

Ledelse

Lærere

Elever

Support



# Videndeling

---

- ❑ Computer-netværk
- ❑ Personlige netværk
- ❑ National videndeling



# Undervisning

---

- Tværfaglighed
- Ny skriftlighed
- Tavleundervisning
- Gruppearbejde
- Eleverne som lærere
- Rollespil og scenarier



# Brug computeren i undervisningen

---



# Fremtiden

---

- Nationalt videndelingssystem
  - Tværfaglig videndeling
  - Indarbejde sociale medier
-

# Lars Konzack og Ian Dall

---

Netgeneration og Nørdkultur

[www.konzack.dk](http://www.konzack.dk)