

# CHARITHON

*– samlar en AI-förstärkt grupp med människor som vill göra gott*

## **Syfte**

Idén är att samla ett antal kreativa individer som vill göra en skillnad till ett "charity hackathon" (Charithon) för att hjälpa ideella problemägare att stryka fram några konkreta lösningar som just kan göra en skillnad för deras respektive verksamhet och initiativ. Samtidigt passar vi som deltagare på att lära oss mer om hur vi med AI kan förstärka vår kollektiva intelligens i problemlösning och innovationsprocesser.

## **Bygga vidare**

Vi utgår från systematiken och metoderna inom innovativ utveckling och förstärker vårt tankearbete med hjälp av AI (där vi bygger vidare på Amir Elions workshop inom ramen för föreningen innovationsledarna som handlade om hur vi kan använda generativ AI som en förstärkare i innovationsprocesser).

## **Skapa en fysisk arena**

Vi utformar ett fysiskt rum så att man kan se de olika stegen i innovationsprocessen via att vi har olika bord som man jobbar vid när man befinner sig i olika faser av tankearbetet, d v s varje bord representerar en distinkt fas.

Självklart är det tillåtet (eller t o m önskvärt) att man rör sig fram och tillbaka i processen snarare än att jobba på ett linjärt sätt. På bordet finns enkla tankeredskap i fysisk form och material för att skissa och bygga enkla modeller.

## **Skapa en digital tvilling**

Det fysiska rummet har dessutom en slags "digital tvilling" på plattformen Welo dit vi dels laddar upp våra tankeresultat till olika "rum" som motsvarar de fysiska bordet (via tjänster som Padlet och Miro som är länkade till vår Welo-värld), dels gör det möjligt för deltagare och "åskådare" att virtuellt närvara vid vårt Charithon.

## **Experimentera**

Vi experimenterar vid detta Charithon med det som Thomas de Ming kallar "Co-Braining" där par av individer kopplar ihop sig digitalt (via mobiler) där en av individerna fungerar som ett mänskligt gränssnitt till en AI-assistent (en slags AI-symbiont som skriver promtar och ber AI plocka fram, sammanställa och analysera information), medan den andra individen jobbar mer i en form av social interaktion med andra individer i gruppen som tankejobbar. Självklart kan individerna i respektive par byta roller under arbetet.

## **Reflektera och dokumentera**

Vi har också en eller två individer som filmar/streamar det som sker i både det fysiska rummet och på Welo och som genomför "reflekterande intervjuer" under processen. Detta material kan sedan användas för lärandet hos de som har deltagit men också som en kommunikativ resurs när vi vill marknadsföra detta upplägg i fler sammanhang.

## **Första prototyp av Charithon – fre 5 januari kl 12.00-15.30**

*Fysisk plats:* NAV (<https://navsweden.se/> Värmdövägen 120 i Nacka, *Digital tvilling:* RangeMakers virtuella kontor i Welo där vi avsätter rum för att representera de olika stegen i innovationsprocessen, d v s blir en spegel av de fysiska bord som kommer att finnas på NAV.

*Inbjudna deltagare:* Roland Williams och Thomas de Ming bjuder personligen in ett antal begåvade medmänniskor som vi tror både vill vara med och kan bidra.

Målet är att få ihop minst 10 deltagare men vi kan vara upp till 25 stycken.

Det fungerar att vara med oavsett om man är på plats fysiskt eller virtuellt.

*Problemägare:* Madelene Segertoft som bl a jobbar som projektledare åt Sensus i ett projekt finansierat av Post & Telestyrelsen med syfte att motverka den digitala klyftan genom kompetensutveckling för olika målgrupper, exempelvis seniorer, utlandsfödda som talar dålig svenska, hemlösa samt medmänniskor med kognitiva funktionsvariationer.

Under arbetet har hon utvecklat pedagogiken för att kunna göra grundläggande IT-kunskaper tillgängliga trots att kunskapsspridningen är stor inom varje grupp som träffas för att lära sig mer (ordna e-post, fixa BankID, grundläggande handhavande av dator, plattor och mobiler, som har olika operativsystem och versioner förstå hur en browser fungerar, använda vanliga appar och plattformar, förstå vikten av att vara källkritisk o s v o s v).

Men hon har också experimenterat med att sammanföra olika grupper via just IT för att skapa mervärden från att de träffar varandra. Exempelvis att svensktalande seniorer blir sociala ciceroner in i det svenska språket för utlandsfödda eller att de med kognitiva funktionsvariationer får träffa andra med liknande livsvillkor över geografiska avstånd. Hon har också idéer på att sammanföra ungdomar (kan ofta teknik men kan känna sig vilsna och även uppleva psykisk ohälsa) med seniorer (har ofta livskunskap men kan vara offer för åldersdiskriminering och saknar att vara ianspråktaga) för att de ska bli varandras "coacher".

Utmaningen som Madelene vill ha hjälp att hitta nya innovativa lösningar på handlar alltså om tre olika problemområden för att både kunna minska de digitala klyftorna och för att kunna öppna attraktiva kontaktnät mellan olika grupper i samhället:

### *Öka tillgängligheten till bra teknisk utrustning och uppkoppling*

Idag får många inom målgrupperna hålla tillgodo med äldre versioner av datorer, plattor och mobiler som har en längre prestanda och sämre användargränssnitt än senare versioner. Man saknar också en stabil uppkoppling till nätet med en tillräcklig kapacitet)

### *Öka den grundläggande IT-kompetens för att tekniken inte ska vara ett problem*

Idag är kunskapsspridningen stor, man är rädd för IT (eller i varje fall väldigt ovan) och man har inte resurser eller kontakter för att skaffa sig en grundläggande kompetens. Exempelvis saknar ofta personalen som stöttar de med kognitiv funktionsvariation både kunskap och kreativitet för att kunna använda IT på ett naturligt sätt i verksamheten.

### *Skapa digifysiska utrymmen för interaktion mellan olika grupper i samhället*

Idag så lever de olika grupperna i sina egna sociala bubblor. Det finns dessutom väldigt få (om än några) fysiska mötesplatser, eller digitala plattformar, där man kan träffa medmänniskor från andra grupper än den man själv tillhör.