

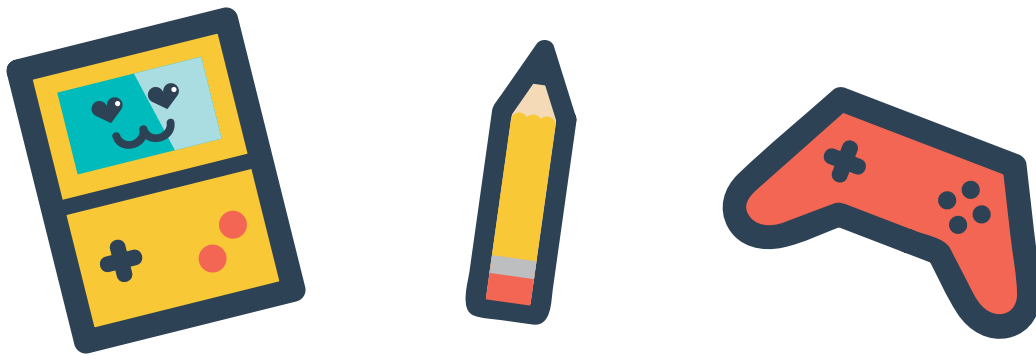


DATAMUSEET
IT-CEUM



Pedagogiskt program 2018

Åk 1-9



Datamuseet erbjuder både visningar och Skapande Skola-program för grundskolan.

Visningarna vi ger börjar i utställningen Digitala Drömmar som tar avstamp i det teknikoptimistiska 1950-talet. Här får eleverna följa med på en resa som börjar med de allra första stordatorerna och avslutas i dagens, ständigt uppkopplade samhälle. De får vara med om datorernas intåg i hemmen, internets födelse och dataspelens utveckling. Det är en resa som berättar om datorns förändrade roll i vårt samhälle, från att vara räknemaskin för militären till att bli privatpersonens främsta verktyg för att hitta och sprida information, bilda opinion och skapa/upprätthålla sociala kontakter.

Syftet är att eleverna ska få en förståelse för hur teknikutvecklingen förändrat och påverkat samhället och vårt sätt att kommunicera och inhämta information, i enlighet med läroplanen för historia, svenska, samhällskunskap och teknik.

Skapande skola är för alla i år 1–9 och syftar till att eleverna ska få tillgång till kulturens alla uttrycksformer. Mer information om när, hur och vad man kan söka medel för Skapande skola finns på www.kulturradet.se

Målet med Skapande skola är att ge eleverna möjlighet till:

- Upplevelse av professionell kultur
- Eget skapande

Att använda sig av oss på Datamuseet är ett sätt att uppfylla dessa mål. Vi vill gärna samarbeta med er på olika sätt. Vi håller interaktiva visningar där eleverna får vara med och diskutera och memorera. I Skapande skola-programmens verkstäder uppmuntrar vi eleverna att använda sin fantasi och träna sin kreativitet genom eget skapande.

Givetvis anpassar vi våra visningar och skapande verkstäder efter åldersgrupp, speciella behov, samt om besöket ligger inom ett visst skolämne eller om ni arbetar med ett tema i skolan. Pedagogiken är kopplad till Lgr 11 med de revideringar om digitalisering som tillkommit.

Välkommen att boka ett besök hos oss med din skolklass! Meddela i förväg om ni vill ha en vanlig visning, visning + verkstad eller ett Skapande Skola-program
Maila: karin.lundahl@datamuseet.se eller ring 0724023830 (lämna gärna ett meddelande om ingen svarar).

Kostnad:

Visning: 350 kr

Visning + verkstad: 900 kr

Skapande skola (specialanpassad visning + verkstad): 2 000 kr

Nedan finns en sammanfattning av det innehåll vi kan erbjuda, mer information hittar ni på <http://www.datamuseet.se/besok-oss/visningar/>

Visningar

Så gick det till när Sverige fick datorer (15-45 min)

En interaktiv visning om hur de första datorerna såg ut och hur de har utvecklats över tid, fram till dagens mobiltelefoner och plattor. Om hur de är konstruerade och vad man använt dem till genom tiderna. Vi pratar även om dataspel och internet.

Internets historia (20 min)

En interaktiv visning med fokus på internets historia, funktion och konstruktion.

Skapande verkstad

Pysslarna

Eleverna får pyssla med pärlor, skriva sina namn med binär kod och/eller pärla efter förbestämda eller egenhändigt ritade mönster.

Datakonstnärerna

Med enkla ritprogram kan barnen skapa konstnärliga bilder med inspiration från utställningen Digitala Drömmar, som de får skriva ut och ta med hem.

Spelskaparna

Eleverna jobbar gruppvis med att hitta på ett dataspel. Inga tekniska kunskaper behövs, vi arbetar med penna och papper för att hitta på ett eget spelkoncept som vi skissar upp och diskuterar.

Datadeckarna

Eleverna får rollen att vara detektiver under visningen av utställningen Digitala Drömmar. De får anteckningsböcker och penna där de kan rita och/eller anteckna det som pedagogen visar samtidigt som de får klura på hur datorn och/eller internet fungerar samt dess historia. Efteråt går vi in i vår pedagogiska avdelning där de får rita och skriva om sina upplevelser från visningen, t ex genom att skriva en berättelse om hur datorn uppfanns eller en instruktionsbok om internet, med penna och papper och/eller digitala verktyg. Fokus ligger på att eleverna ska få använda sin fantasi och kreativitet till max.

Uppfinnarna

Eleverna får hitta på en uppfinning som kan styras av en dator. Hitta inspiration från naturen, samhällsbehov, fantasi och med hjälp av upplevelserna från visningen av Digitala Drömmar. Eleverna får använda valbart material, skissa, konstruera, beskriva och förklara varför man konstruerat som man gjort för gruppen. Workshopen utvecklas genom att man både gör en fysisk konstruktion plus instruktionsbok, eller bara något av det för att sedan redovisa muntligt eller på museets blogg.

