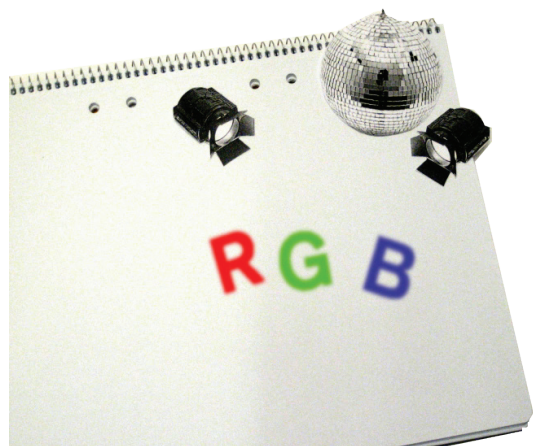


Vill du veta mer?

www.tekniskamuseet.se

– utställningar och uppfinningar om teknikhistoria



5

Om Kunskapsmedia

Kunskapsmedia AB är ett medieföretag som producerar och distribuerar utbildningsprogram på video/dvd/TV till bland annat AV/Mediacentraler, skolor, företag, förvaltningar och organisationer. Genom pedagogiska program kan man påverka attityder samt engagera och stimulera inlärning av ny kunskap.

Har du tips på filmer vi borde köpa in eller producera?

Kontakta oss på info@kunskapsmedia.se

Läs mer om
våra filmer på
kunskapsmedia.se



Kunskapsmedia AB
Fredhällsgatan 3, 112 54 Stockholm
Tel: 08-545 634 60
E-post: info@kunskapsmedia.se
www.kunskapsmedia.se

6

Studiehandledning



Kom.nu.då

Tekniska Museet drar upp huvudlinjerna i informationsteknologins historia via sin utställning "Kom.nu.då". Genom 9 kortfilmer på ca 2 min/var får vi följa några av de stora framstegen.

© Story AB, Sverige 2007

Svensk distribution: © Kunskapsmedia 2007 Filmnr: 1150KM



© Rättigheterna till studiematerialet ägs av Kunskapsmedia AB.
Du har rätt att använda dig av studiematerialet i samband med visning av programmet.

Kom.nu.då

Programmets innehåll

Tekniska Museet drar upp huvudlinjerna i informationsteknologins historia via sin utställning "Kom.nu.då". Genom 9 kortfilmer på ca 2 min/var får vi följa några av de stora framstegen; "Ettor och nollor", "Ett maxat Mikro! – Microchipet", "Ord i sikte – Optisk telegraf", "Papper av gamla trasor – Papper", "Världens minsta trafikpolis! – Transistor", "Hurra, den är trådlös! – Trådlöst", "Lägg ut, lägg ut! – TV-sändning", "Den smarta dumburken – TV-Elektronröret" och "RGB-röd, grön, blå! – TV-RGB".

Filmerna bygger på en utställning på Tekniska Museet.

Syfte/inlärningsmål

- att presentera några av huvudlinjerna i informationsteknologins historia
- att ge inspiration till att diskutera vetenskap och dess betydelse för människans och samhällets utveckling

Läroplanens mål och riktlinjer

Skolan skall i sin undervisning i bl.a. naturkunskap och teknik bl.a. sträva efter att eleven:

- utvecklar sina insikter i den tekniska kulturens kunskapstraditioner och utveckling och om hur tekniken påverkat och påverkar människan, samhället och naturen
- utvecklar förmågan att reflektera över, bedöma och värdera konsekvenserna av olika teknikval
- utvecklar förmågan att omsätta sin tekniska kunskap i egna ställningstaganden och praktisk handling
- utvecklar intresset för teknik och sin förmåga och sitt omdöme vad gäller att hantera tekniska frågor

FILMFAKTA

- > **Ämne:** Natur/teknik, fysik
- > **Ålder:** från 10 år (M,H)
- > **Speltid:** 18 minuter
- > **Svenskt tal**

2

Vad är informationsteknologi?

Informationsteknologi, IT, eg. läran om informationstekniken (IT). Termen används dock mycket ofta synonymt med informationsteknik.

IT, informationsteknik, även informationsteknologi (eng. Information Technology), samlingsbegrepp för de tekniska möjligheter som skapats genom framsteg inom datateknik och telekommunikation. Den fortskridande förbättringen i datorernas prestanda tillsammans med kapacitetsökningen i det globala telenätet ledde under 1990-talet till att IT kom att utpekats som en av de viktigaste drivkrafterna för industriella och samhällsliga förändringar. Även beteckningen ICT (eng. Information and Communication Technology) används då man särskilt vill betona telekommunikationens roll.

Exempel på informationsteknik:

Internet, E-post, Intranät, Telefax, Telefoni, Radio, Television.

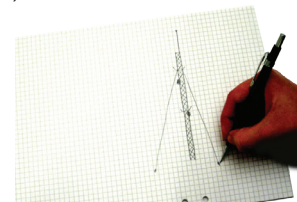
Fakta om Tekniska Museet

Museet grundades 1924 av Ingenjörsvetenskapsakademien (IVA), Sveriges Industriförbund, Svenska Uppfinnareföreningen (SUF) och Svenska Teknologföreningen (nuv. Civilingenjörsförbundet). Årsboken Dædalus utkommer sedan 1931. Den nuvarande byggnaden invigdes 1936, ritad av Ragnar Hjorth och uppförd i det moderna materialet betong, efter konstruktion av Axel Björkman. Sedan 1947 är museet en stiftelse och har sedan 1964 statligt stöd.

En äldre stallbyggnad gjordes 1965 om till utställningslokal och fick namnet Teknorama. Där hölls flera utställningar, fram tills verksamheten Teknoteket flyttade in 1985 och övertog lokalens namn.

Tekniska Museet har fått en inofficiell ställning som svenskt tekniskt centralmuseum. Utställningarna ger en bred bild av teknik, industrihistoria och naturvetenskap. I avdelningen Teknorama ges möjlighet att utföra experiment av olika slag. Tekniska Museets samlingar hyser 45 000 föremål.

Dagens Teknorama (f.d. Teknoteket) är ett så kallat science center.



3

Allmänna råd inför visningen:

- Gå igenom filmen för att lära dig filmens pedagogiska uppbyggnad och huvudbudskap.
- Tänk igenom vad du ska be deltagarna fokusera på.
- Hur ska du använda filmen? Som starter, som utgångspunkt för diskussion/grupparbete?
- Hur ska du följa upp filmvisningen?
- Introducera filmen genom en kort beskrivning av innehållet och tala om hur det berör deltagarna.
- Tala om varför du valt just det här programmet.
- Ange om deltagarna ska fokusera på något särskilt och om de ska föra anteckningar.
- Informera om vad som ska hända efter filmens slut.
- Koppla filmen till deltagarnas egen situation.

Diskussionsfrågor:

Innan ni startar en diskussion kring filmen i klassen är det viktigt att läraren funderar igenom hur man ska hantera diskussionen och svaren. Dela gärna upp klassen i mindre grupper och låt eleverna skriva ned sina svar.

- Samla in information om de olika tekniska föremål och uppfinningar som finns i filmen (Ettor och nollor, Microchip, Optisk telegraf, Papper, Transistor, Trådlöst, TV). Gör en lista på vad de har bidragit med till vår tekniska utveckling. Gör sedan en presentation för gruppen/klassen.
- I filmen finns flera exempel på tekniska föremål, funktioner och uppfinningar som har bidragit till vår välfärd och utveckling. Kan ni nämna några andra?
 - Vad tycker ni att filmen förmedlar för bild av vår informations-teknologiska utveckling? Låt deltagarna diskutera varför de tycker som de gör. Gör sedan en presentation för gruppen/klassen.
- Besök Tekniska Museet eller ett science center.

4