

Vi er (ikke)
et museum

ENIGMA

MUSEUM OF
COMMUNICATION



ENIGMA

MUSEUM OF
COMMUNICATION



ENIGMA

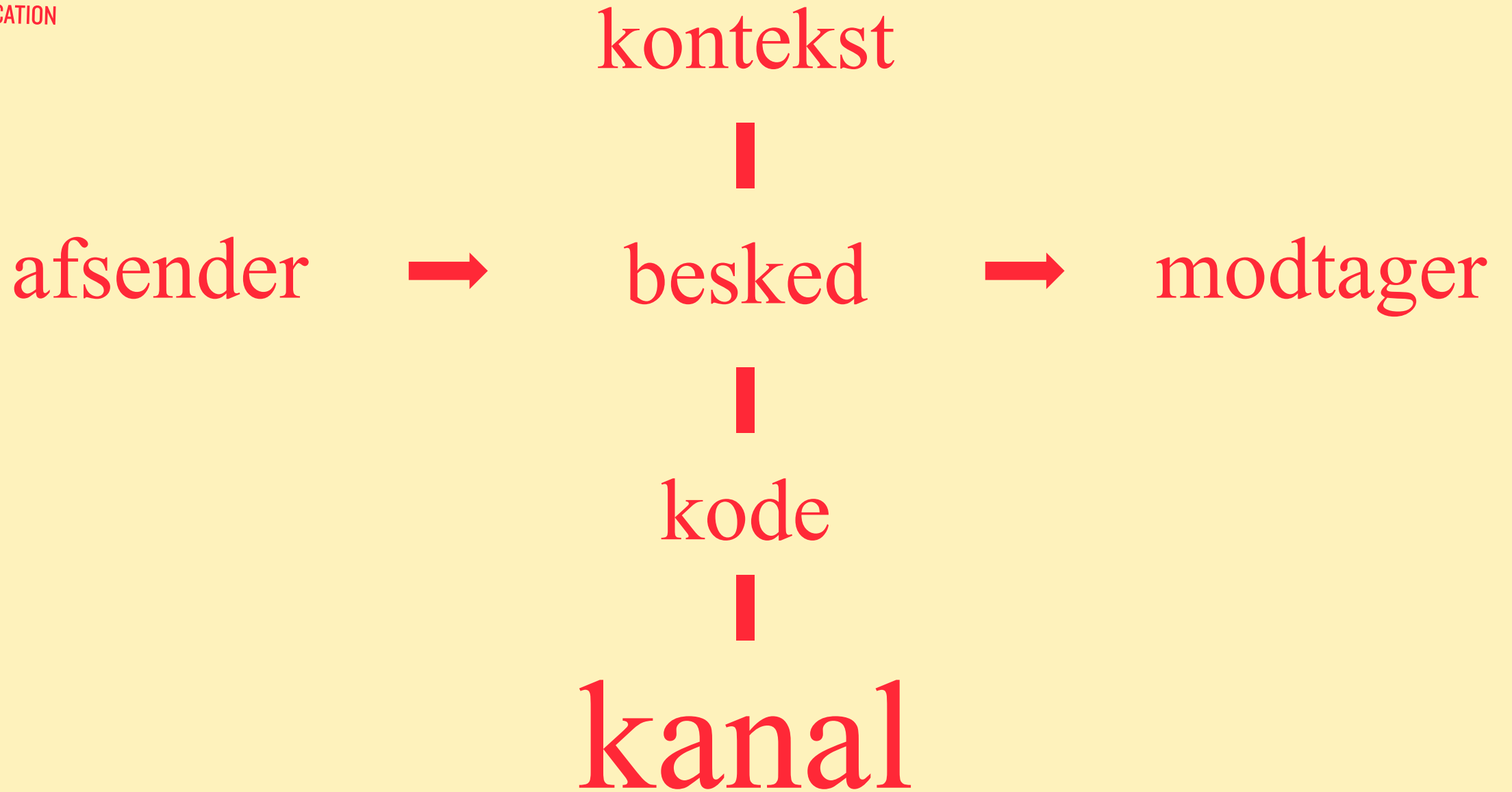
MUSEUM OF
COMMUNICATION

KONGELIG POST OG TELEGRAF

A photograph of the facade of the Kongelig Post og Telegraph building in Copenhagen. The building is constructed of reddish-brown stone and features four large, fluted Corinthian columns supporting a decorative entablature. The inscription "KONGELIG POST OG TELEGRAF" is carved into the stone above the columns. The facade is punctuated by several windows: three large, white-framed, six-pane windows on the upper level, and a central entrance with a diamond-patterned window and a dark door. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the stone and the architectural details.

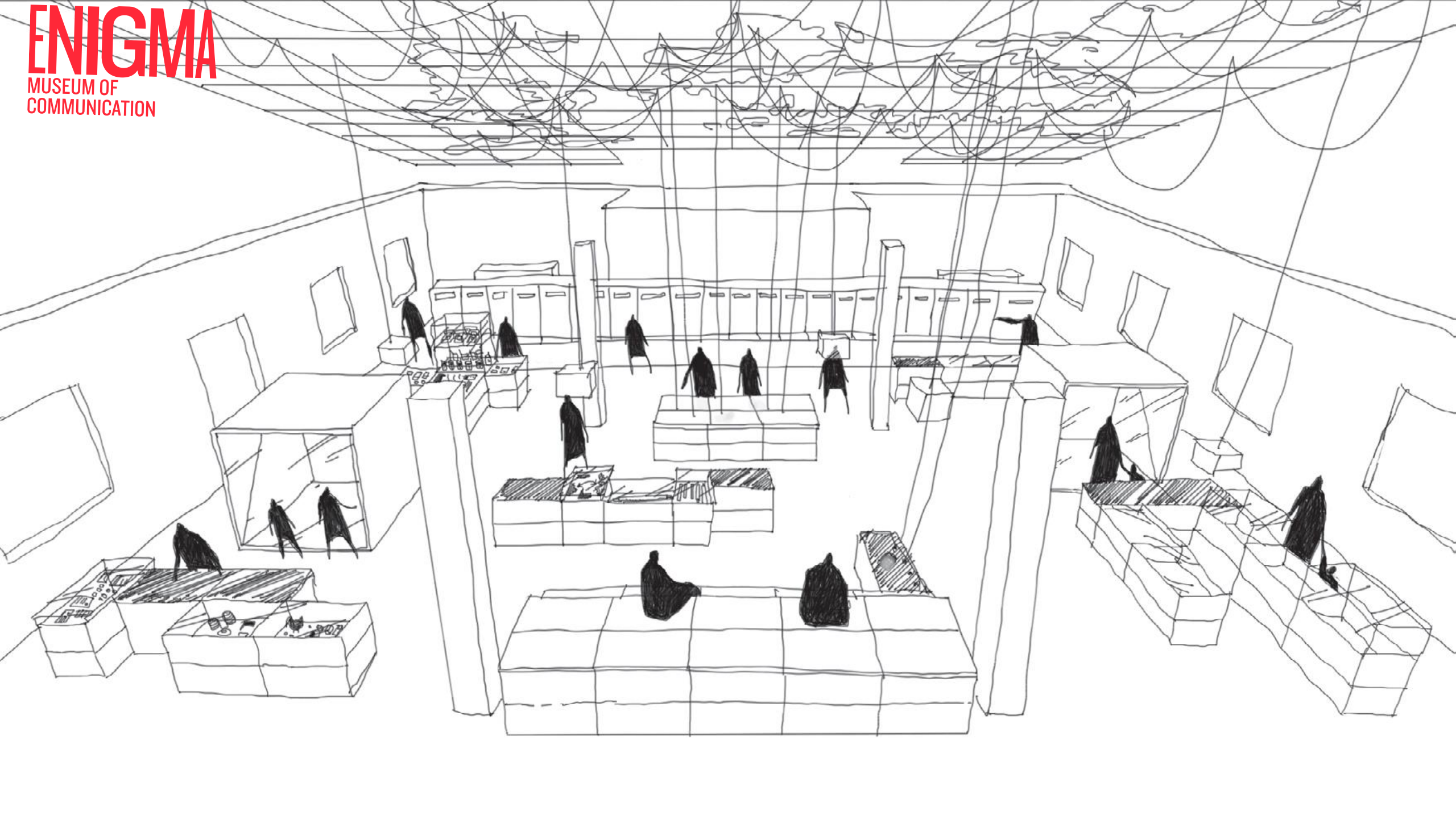
Hvad handler et
kommunikations-
museum om?

afsender → besked → modtager



Kanaler





Maskinbureaukrati

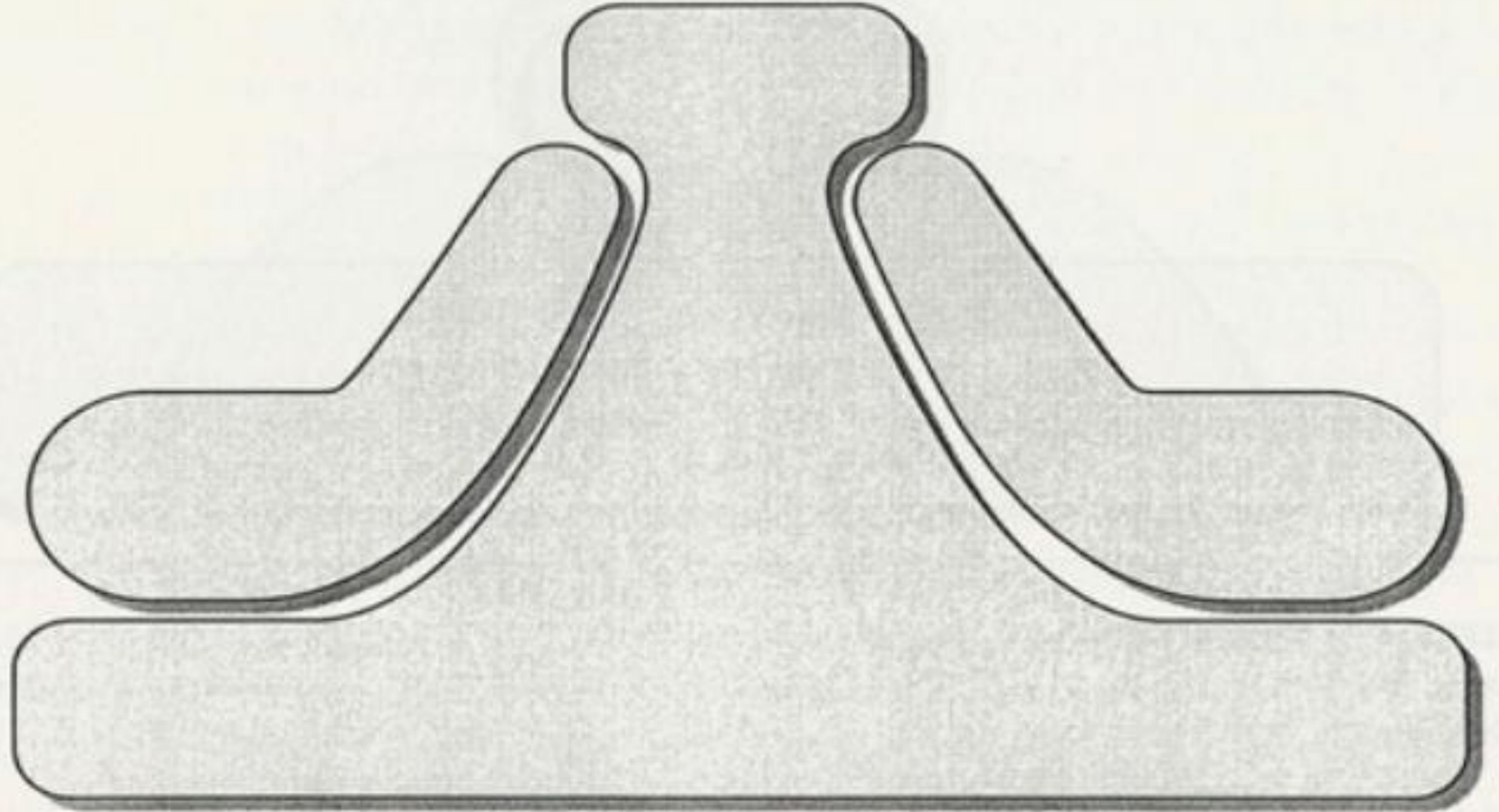


FIGURE 4.3. Machine Bureaucracy.

Source: Mintzberg (1979), p. 325. Copyright ©1979. Reprinted by permission of Prentice Hall, Upper Saddle River, N.J

Adhockrati

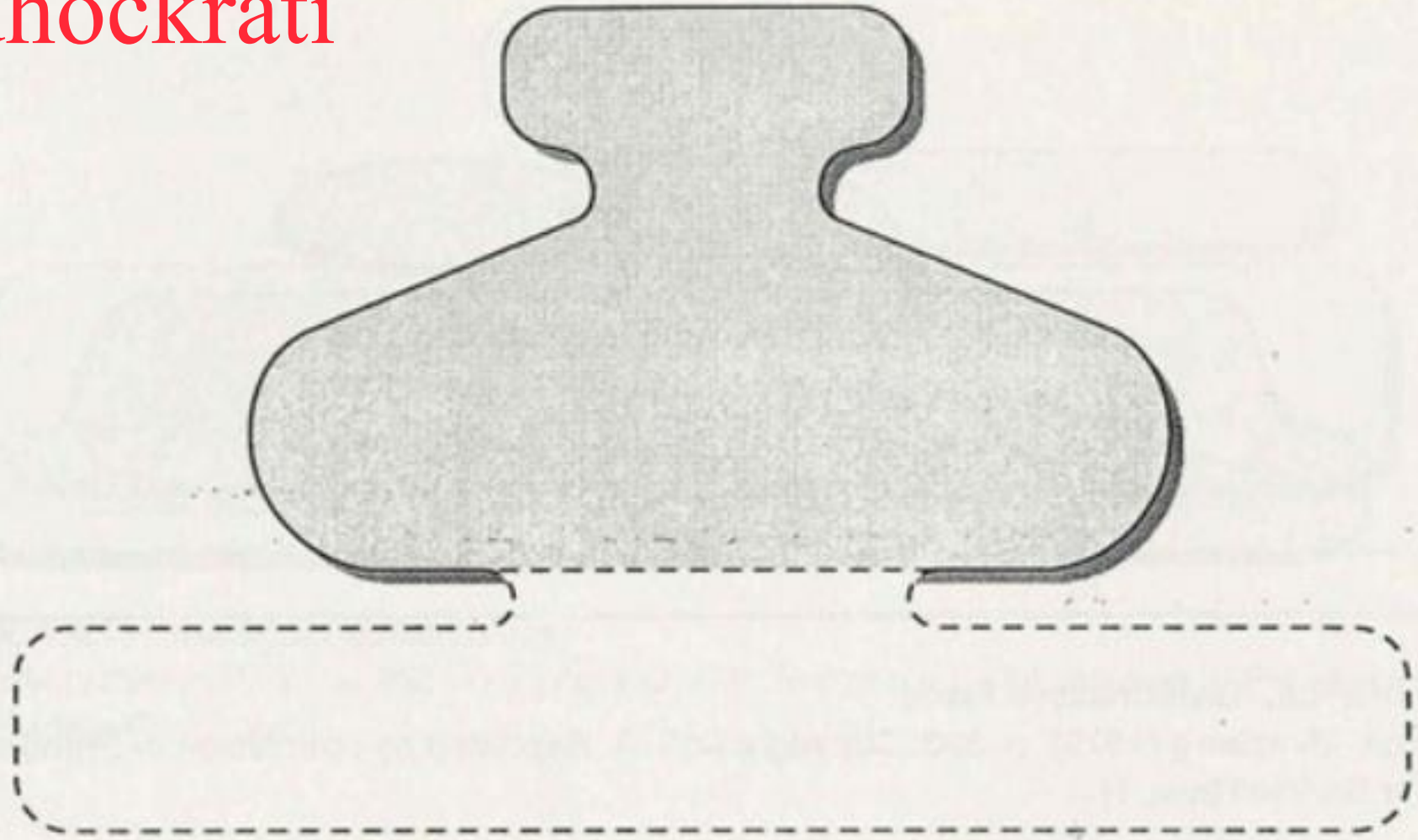


FIGURE 4.6. Adhocracy.

Source: Mintzberg (1979), p. 443. Copyright ©1979. Reprinted by permission of Prentice Hall, Upper Saddle River, N.J.

Organisation

Jane Sandberg
Museumsdirektør

Lise Vilslev
PA

Martin Gerster Johansen
Udstillingschef

Jesper Laugesen
Administrations- og forretningschef

Andreas Marklund
Forskningschef

Tine Stevnhoved
Udstillingsredaktør

Eva Wistoft Andersen
Museumsinspektør

Mads Danker Danielsen
Læringsdesigner

Arne Noach
Samlingsmedarbejder

Frank Sørensen
Facility manager

Niclas Griff Olsen
Floor manager

Sanne Aagaard Jensen
Ph.d. studerende

Emile Paaske Drachmann
Forskningsassistent

Tatiana Eremeeva
Regnskabsassistent/controller-vikar

Kirsten Iversen
Postmedarbejder

Helle Ankjær Jensen
Postmedarbejder

Kirstine Lund
Postmedarbejder

Nikolaj Frølund Jensen
Postmedarbejder

Marcus Keil
Postmedarbejder

Iben Herrik
Cafechef

Christina Rosenberg
Souschef cafe, kok

Kristian Barnabas Poulsen
Cafemedarbejder

Kim Kops
Kok

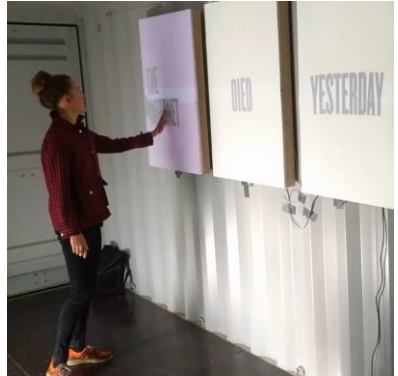
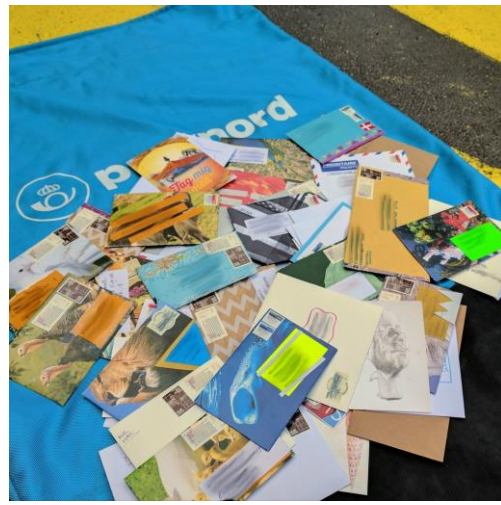
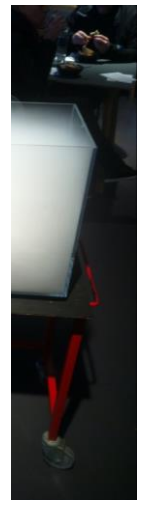
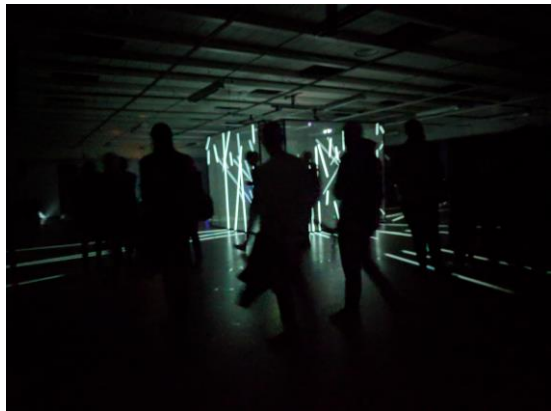
Louise Moos
Cafemedarbejder

ENIGMA

MUSEUM OF COMMUNICATION



OLD GREEKS versus NEW GEEKS



BETA

NATUR/TEKNOLOGI 6. nov. 2017 | kl. 17:41

Kryptering som digital dannelse

Af: Henrik Ankerstjerne Hermann

En 6.-klasse arbejdede med en gammel, tysk enigma-maskine fra 2. verdenskrig og skulle kryptere deres navne og lære at passe på deres data, som en del af Engineering Day i dag. Læreren Johnny Bremer Christensen går ind for i digital dannelse allerede i 1. og 2. klasse.



Naturfag

It i undervisningen

FAGLIGT NETVÆRK

Naturfag

Naturfagsnetværket er for alle, der underviser i eller interesserer sig for naturfagene, dvs. natur/teknologi, biologi, geografi og fysik/kemi. I samarbejde med Danmarks fysik- og kemilærerforening, Biologforbundet og Geografiforbundet.

Læs mere om de faglige netværk

TILMELD NETVÆRK & NYHEDSBREV

Tilmeld kun netværket

7.225 andre er allerede tilmeldt

NÆSTEN 7.000 NATURFAGS-LÆRERE ER ALLEREDE TILMELDT. ER DU?

Tilmeld dig netværket Naturfag og følg med i debat og nyheder om **dit** fag.

folkeskolen.dk/naturfag

Engineering Day skal vække skoleelevers ingeniørgen



Sofus, Linus, Palma og Lea fra 6.X på Ingrid Jespersens Gymnasieskole deltog i Engineering Day på Enigma Museet i København. Her får de gode råd om programmering af it-projektleder Christian Maar Andersen, som havde revet en dag ud af kalenderen for at støtte projektet. (Illustration: Simon Klein-Knudsen)

Flere unge skal vælge nat-tek-studier. Det skal en årlig Engineering Day sikre. Målet er en pendant til Skolernes Motionsdag.

Af [Lene Wessel](#) [Følg @LeneWessel](#) 11. nov 2017 kl. 12:00

Jobfinder

RELATEREDE JOB

- [TEKNOLOGISK INSTITUT](#) Ana uor
- [Ørsted](#) Mar Saf
- [COWI](#) VV prof byg
- [ENERGINET](#) HS pipe
- [RAMBOLL](#) Eks og
- [novozymes](#) Pro Gra

[SE FLERE INGENI](#)

Engineer the future



Coding Pirates

Prioriteret målgruppe

Kulturbrugere, børnefamilier, skoler?

- Betydning for valg?
 - Tematikker
 - Metode
 - Læringsrum
 - Indretning

Alle drømmer om et kanonpunkt...

Teknologiforståelse – et nyt obligatorisk fag i folkeskolen

Tværgående temaer:

- It og medier
 - Kritisk undersøger
 - Analyserende modtager
 - **Målrettet og kreativ producent**
 - Ansvarlig deltager

- Innovation og entrepenørskab

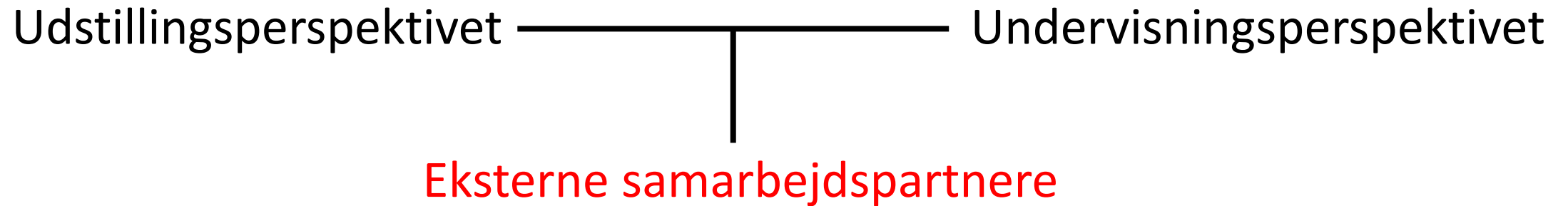
Hvordan bliver udstillingen et godt læringsrum i undervisningssammenhæng?

- Tematisk: Hvordan kan skolefag og læringsmål bringes i spil?
- Metodisk: Hvordan kan udstillingsdesignet understøtte elevernes læreprocesser?
- Læringsrum: Hvornår skaber vi rum for opdagelse, fordybelse, refleksion?
- Fysisk rum: Hvordan skabes rum for 30 elever (plenum) og gruppearbejde (arbejdsrum)?

Hvordan skabes rum for:

- Dialogbaseret undervisning?
- Problembaseret undervisning?
- Værkstedsbaseret undervisning?
- Scenariebaseret undervisning?
- Etc...

Åben museum

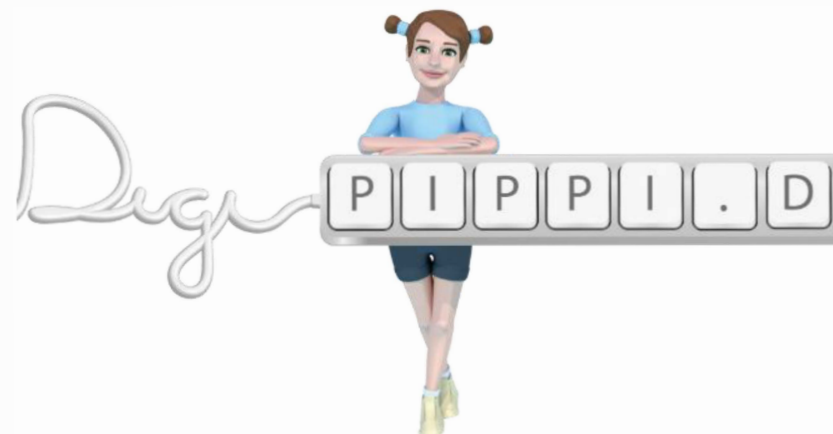


Digital dannelse

- Hvem kan hjælpe os med at løfte denne dagsorden?
- Og hvem kan vi hjælpe med at løfte denne dagsorden?



Coding Pirates



Digital dannelse

Engineer the future

Future Classroom Lab.dk



Coding Pirates

Ekspertise

- Tematisk
- Teknologisk
- Didaktisk (Didaktik-gruppe)

- Frivillig skaberkraft

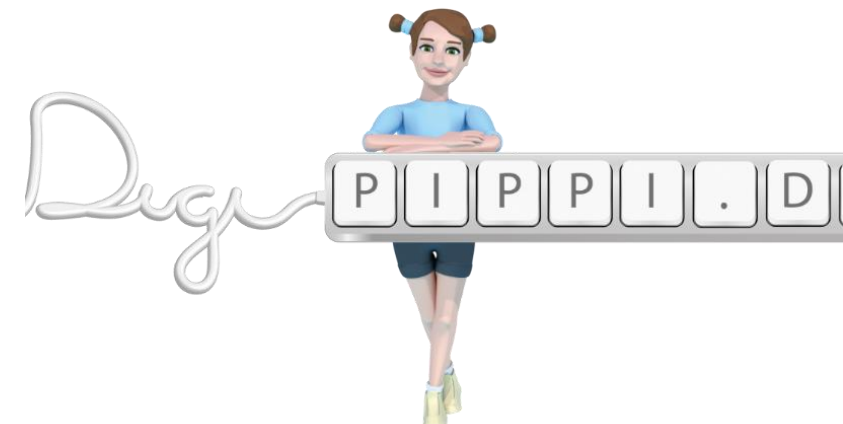
Kreative mulighedsrum for teknologisk skaberkraft og dannelse
Coding Pirates er opbyggelsen af forestillingsevne, opfindsomhed og skaberkraft, som sigter mod udviklingen af børns teknologiske vovemod.

Udstillingens døgnrytme

Hverdage: Undervisningsforløb

Hverdagsaftner: Foreningsaktiviteter

Weekender: Gæster og workshops



Hvordan kan pædagogik og didaktik skubbe til udstillingsmediet?

Engineer the future - Engineering didaktik

Hvordan kan engineering styrke børn og unges teknologiske dannelse?

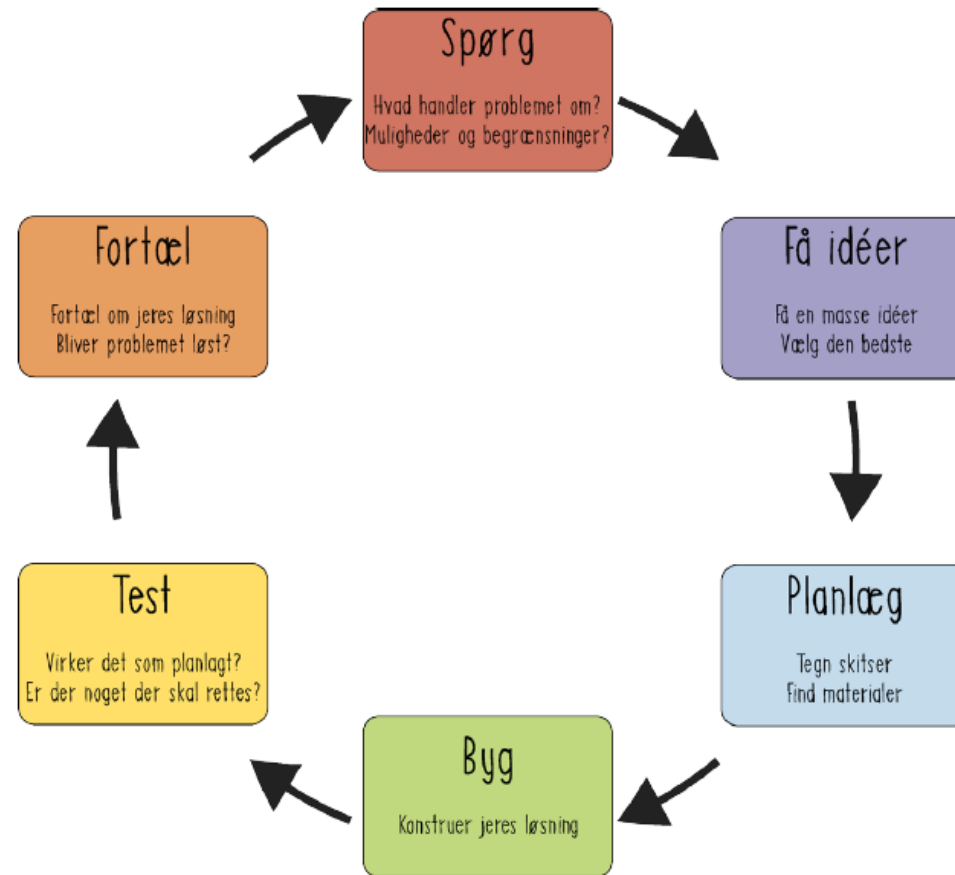


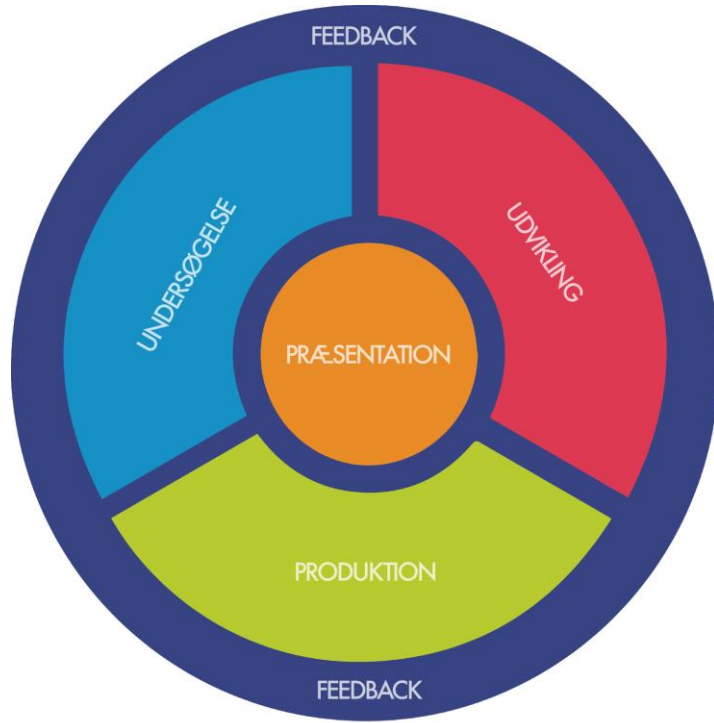
Hvordan kan rum, didaktik og teknologi spille sammen, så det understøtter elevernes læring?

Engineering didaktik

Problem- og designbaseret didaktik

Løs et problem med teknologi i en narrativ ramme





Future Classroom Lab.dk



Spørgsmål didaktikken stiller os

Hvordan kan udstillingsrummet understøtte elevernes arbejdsprocesser i engineering-didaktikken?

Hvilke konsekvenser har det for de valg, vi tager i udstillingsplanlægningen?

Udstillingselementer

Indretning understøtter publikum/elevs muligheder for deltagelse.

Aktiviteter inddrager elever/publikum, som aktive deltagere.

Genstande inspirerer, fascinerer og perspektiverer historien.

Løs et **problem** med teknologi

Brugerfortællinger giver historien følelser, identifikation...

Narrativ sætter elever/publikum i hovedrollerne og gør fortællingerne nærværende.

Eleverne/publikum indtager rollerne som opfindere, ingeniører, entreprenører, makere...

Anbefalinger

- Prioritér målgruppen
- Opløs interne siloer
- Invitér eksterne partnere ind

Spørgsmål til jer

Hvornår oplever I synergi mellem
undervisning og udstilling?
Hvordan?

Spørgsmål til jer

Hvordan kan eksterne partnere befrugte jeres udstillinger og undervisning?

ENIGMA

enigma.dk