

Digitaliseringens historia

Författad av Marit Lundgren



FILMFAKTA

Art.Nr: KU40918

Speltid: 12 min

Språk: Svenska

Ämne: Samhällskunskap, Teknik, Historia

Målgrupp: Rek. Från skolår 1

Utgivningsår: 2018

Urspr.land: Sverige

Regi & Foto: Mats Karlén

Redigering: Mats Karlén

Animation/Artwork: Helen

McGougan

Producent: Marit Lundgren

Exekutiv producent: Roger Persson,
B&P Digital Media Distribution

Digitaliseringens utveckling har redan hunnit bli historisk. En historia vi kan lära av, för att försöka förstå vår kommande utveckling.

Allt mer blir idag digitaliserat. Från våra telefoner till bilar, hus och chip under huden som öppnar dörrar. Men hur såg det ut innan datorerna gjorde intåg i våra hem?

Vi får i den här filmen titta på hur telefonerna kunde se ut när vi ringde via en telefonlina uppspända på telefonstolpar. Hur såg en skrivmaskin ut och hur användes den. Vad är en GPS? Hur fungerade en vanlig räknemaskin, hur det första dataspelet såg ut. Hur såg kameran ut?

Många saker som de unga idag aldrig har sett och inte vet vad det är. Följ med på en rolig upptäcktsresa!

Frågebanken

Använd i helklass efter filmen, gör som gruppuppgift eller individuellt. Ha gärna frågorna till handa under filmen och anteckna lite så blir det lättare att föra diskussion efteråt.

Innan ni ser filmen:

Innan eleverna ser filmen är det en fördel om de har kunskaper om några enkla analoga apparater?

Frågor om Digitaliseringen

- Var kommer ordet Digital ifrån?
- Hur fungerar en GPS?
- Hur många satelliter kretsar kring Jorden för GPS:en ska hitta oss?
- Ta reda på vad det eurpeiska systemet Gallileo är?
- Vad är en räknesnurra?
- Vem uppfann nätet WWW?
- Vad är ett negativ till kameran?
- Vad är en 16 mm projektor?

Övningsbanken

Innan och efter filmen, diskutera:

Filmerna tar upp flera saker som har hänt under digitaliseringens korta tidsperiod. Det går utmärkt att arbeta med i samhällskunskap och historia, där eleverna kan utgå från olika problemställningar.

Här följer några exempel på relevanta frågeställningar:

- Be dina föräldrar berätta om vad de hade för analoga apparater när de var små?
- Hur påverkar digitaliseringen arbetsmarknaden?
- Har det blivit fler jobb eller färre sedan digitaliseringen kom?
- Det har skapats andra typer av arbeten pga digitaliseringen. Ta reda på några bra exempel.
- Idag behöver alla kort eller swish för att kunna betala i affären? Är det bra eller dåligt och motivera varför?
- Om de äldre i samhället inte har dator har de heller ingen möjlighet att betala räkningar? Vill vi ha det så?
- Vad tycker du om att vårt samhälle blivit alltmer digitaliserat? Är det bara positivt eller finns det något som är dåligt?

Programmet är indelat i avsnitt:

(00:00 - 02:42) - Inledning
Skrivmaskin och telefon
(03:00 - 04:12) - Inledning
(04:13 - 05:50) - GPS
(06:15 - 06:59) - Räkneapparater
(07:00 - 09:05) - TV-spel och Internet
(09:05 - 09:52) - Kamera
(09:53 - 10:44) - Skolans i-pads mm
(10:45 - 11:25) - Film och bio
(11:26 - 13:19) - Avslutning
SLUT

Fakta om:

Digitalisering av engelskans *digitization*) avser ursprungligen och i tekniska sammanhang omvandling från analog till digital representation av information med nollor och ettor, exempelvis genom sampling av ljud och mätsignaler eller genom skanning av bilder.

Det vi idag kallar nätet skapades av 1990 av engelsmannen Tim Berners-Lee. Och den allra första hemsidan kunde nås av allmänheten i april 1991.

Det finns inte ett enkelt svar på dessa frågor och eleverna kan därför använda dem till att välja olika frågor och argumentera för dem.

Välj ett område, t.ex från enkla spel till Virtual Reality för att göra ett grupparbete om eller skriv en uppsats och redovisa sedan för klassen.

Låt eleven först få fundera själv, sen diskutera i smågrupper om 3-4 stycken och avsluta med att grupperna berättar för varandra i klassen.

LÄROPLANSMÅL LGR11 och LGY11

Kopplingar till läroplanen

Teknik åk 4-6

- Eleverna ges möjlighet att träna sin förmåga att identifiera och analysera tekniska lösningar utifrån ändamålsenlighet och funktion.
- Identifiera problem och behov som kan lösas med teknik och utarbeta förslag till lösningar.
- Använda teknikområdets begrepp och uttrycksformer.
- Värdera konsekvenser av olika teknikval för individ, samhälle och miljö.
- Analysera drivkrafter bakom teknikutveckling och hur tekniken har förändrats över tid.

Centralt innehåll

- Ord och begrepp för att benämna och samtala om tekniska lösningar.
- Teknikutvecklingsarbetets olika faser: identifiering av behov, undersökning, förslag till lösningar, konstruktion och utprovning.
- Vanliga tekniska system i hemmet och samhället. Några delar i systemen och hur de samverkar.

Kunskapskrav

- Eleven kan beskriva och ge exempel på enkla tekniska lösningar i vardagen deras ändamålsenlighet och funktion.
- Eleven kan föra underbyggda resonemang dels kring hur några föremål eller tekniska system i samhället har förändrats över tid och dels kring tekniska lösningars fördelar och nackdelar för individ, samhälle och miljö.

SYFTE I ÄMNET HISTORIA

Undervisningen ska ge eleverna förutsättningar att utveckla kunskaper om historiska förhållanden, historiska begrepp och metoder och om hur historia kan användas för olika syften.

SYFTE I ÄMNET SAMHÄLLSKUNSKAP

Vidare ska undervisningen ge eleverna möjlighet att förstå digitaliseringens betydelse för samhällsutvecklingen och för den personliga integriteten.

CENTRALT INNEHÅLL:

Samhällskunskap åk 7-9:

Digitaliseringens betydelse för samhällsutveckling inom olika områden, till exempel påverkan på arbetsmarknad och infrastruktur samt förändrade attityder och värderingar.

Hur föremålen i elevens vardag har förändrats över tid.

Mer om:

Här är några ord på från förr som kan vara bra att kunna:

Skrivmaskin – Gammaldags maskin man skrev brev mm på förr

Digital – kommer från latinets Digitus och betyder finger

GPS – Global Positioning System

Gallileo – Europeiska GPS-systemet

Räknesnurra – Mekanisk räknemaskin från Facit

Donkey-Kong – Tidigt tv-spel