

Undervisningsudvikler der kan sætte teknologi i spil for børn og unge

Danmarks Tekniske Museum er i disse år i gang med at udvikle de formidlings- og undervisningsgreb, der skal lægge grunden for udstillinger, undervisning og aktiviteter på det nye museum, vi arbejder på at etablere i Svanemølleværket. I vores undervisning har vi de senere år især fokuseret på at udvikle undersøgelsesbaserede undervisningstilbud. Som led i dette arbejde har vi fået støtte fra LEGO Foundation til et projekt, der 1) skal udvikle nye legende og undersøgende undervisningstilbud på museet, som supplerer skolernes undervisning i teknologiforståelse og 2) skal udvikle nye legende og kreative interne arbejdsprocesser og metoder på museet.

Derfor søger vi nu en undervisningsudvikler, der kan hjælpe med at sætte konkrete teknologier i spil i undersøgelsesbaserede og legende forløb for børn og unge. Projektet er i sig selv et undersøgende projekt, med fokus på hvordan museet kan udvikle tilbud, der styrker børn og unges teknologiske dannelse og handleevne – dvs. deres forståelse for, hvordan teknologier virker, hvordan de spiller ind i vores liv og hvordan vi kan skabe med dem. Som undervisningsudvikler, kommer du til både at arbejde tæt sammen med kollegaer fra museet og med eksterne undervisningsinstitutioner, designere og udviklere.

Undervisningsudvikleren skal...

- omsætte gode idéer til konkrete aktiviteter
- planlægge design- og udviklingsprocesser
- indsamle og analysere erfaringer fra andre lignende institutioner og projekter
- teste idéer med brugere
- inddrage museets eksisterende udstillinger i nye undervisningsgreb

Den rette kandidat...

- har erfaring med undersøgelsesbaseret undervisning
- kender til forsøgsfaget Teknologiforståelse
- er teknologientusiast og kan omsætte sin egen indsigt til legende og udforskende aktiviteter
- har erfaring med blokprogrammering, Scratch, robotteknologi, AI el.lign.
- har erfaring med makerspaces, tinkering eller lignende værksteder
- er god til at omsætte komplekse teknologiske temaer til legende og undersøgende aktiviteter
- er kreativ, nysgerrig og en holdspiller der vægter kollegial sparring og tværfagligt samarbejde højt
- har formentlig en baggrund som lærer, men kan også have en anden baggrund koblet med en solid undervisningserfaring fra museer, ungdomsskoler, biblioteker el.lign.

Om Danmarks Tekniske Museum

Danmarks Tekniske Museum er placeret i Helsingør og har det landsdækkende museale ansvar for at dække den teknologiske og industrielle udvikling i Danmark. Vi arbejder på at udvikle et nyt museum, der efter planen skal placeres i Svanemølleværket i Københavns Nordhavn. Visionen er at skabe et åbent og levende museum, hvor gæsterne både kan opleve de historiske samlinger og være med til at forme og skabe nyt indhold. Du bliver en del af en ambitiøs og kreativ arbejdsplads, hvor vi vægter kollegaskab, samarbejde og fleksibilitet højt.

Indrykningsdato

24.08.2023

Ansøgningsfrist

13.09.2023

Virksomhedsnavn

Danmarks Tekniske Museum

Fagområde



Andre kunst- og kulturjobs

Angiv type af ansættelse

Fuldtid

Navn på kontaktperson

Birgitta Præstholt

+45 26 80 76 55

Søgstilling

<https://www.jobindex.dk/jobannonce/489132>
der-kan-saette-teknologi-i-spil-for-boern-og-unge

Ansættelsesforhold

Stillingen er en fuldtidsstilling på 37 t/uge med start d. 1. december 2023.
Arbejdsstedet er Danmarks Tekniske Museum, Fabriksvej 25, 3000 Helsingør.

Ansøgning

Danmarks Tekniske Museum arbejder aktivt for ligestilling blandt vores medarbejdere og opfordrer derfor alle kvalificerede uanset personlig baggrund til at søge stillingen. Send din ansøgning via Jobindex QuickApply-linket "Ansøg" senest onsdag d. **13. september 2023**. Ansøgning vedlægges relevante bilag, herunder CV, dokumentation for uddannelse og referencer.

For yderligere oplysninger eller spørgsmål kontakt leder af museets læring, Birgitta Præstholt, bp@tekniskmuseum.dk, +45 26 80 76 55.