



MAKERSPACE

BRUGERUNDERSØGELSER

KORT BESKRIVELSE

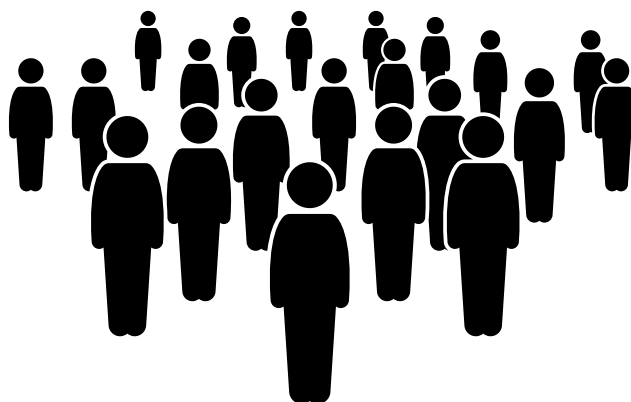
Formålet med disse aktiviteter er at bliver klogere på, hvordan et makerspace opleves som læringsrum, af de brugere der har deres gang i det. Når vi inddrager brugerne, kan vi skabe mere bevidsthed om, hvordan rummet opleves af flere, og at der kan være mange forskellige måder at opleve rummet på.

Disse data kan vi tage med, når vi skal blive opmærksomme på, om rummet opfattes som et læringsrum for alle, og hvilke ændringer der måske er nødvendige, for at det bliver det.

TYPE

Brugerundersøgelser består af 4 undersøgelsesaktiviteter med dataopsamling, der skal sættes i gang, når der er brugere af makerspace i rummet.

Man behøver ikke at bruge alle 4 undersøgelser, men kan vælge dem ud, der giver mening, eller fordele dem ud over en længere periode.



Målgrupper

I beskrivelsen har vi skrevet brugere, og det er jo fordi både lærere, pædagoger og elever er brugere af makerspace, og det kan give god mening både at indsamle data på børn og voksne i rummet, da de kan have forskellige oplevelser og perspektiver på læringsrummet.



HOW TO

Space-dotting

Spacedotting er en metode, hvor brugerne udvælger steder/områder, som de syntes, er positive og steder, som de syntes, er negative i makerspace.

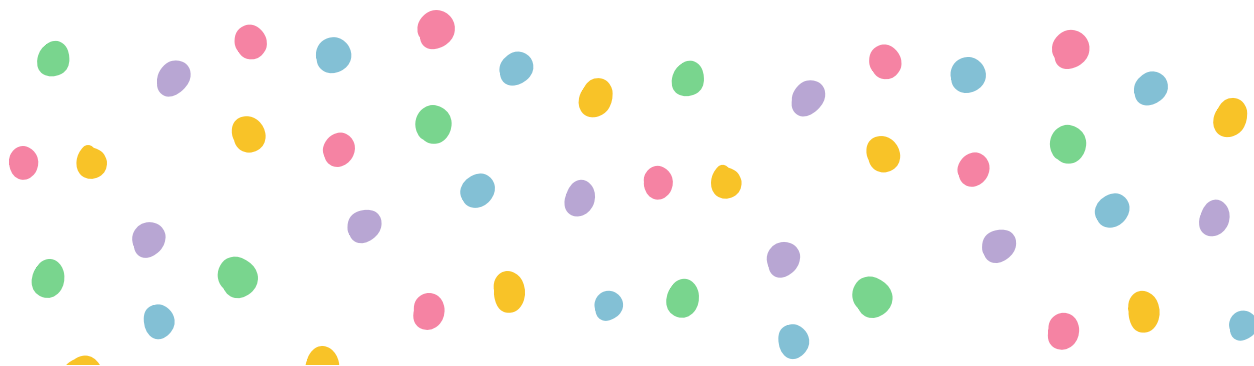
Man kan stille flere forskellige spørgsmål, alt efter hvad fokus skal rettes imod. Her er 3 eksempler på opgaven.

- Sæt henholdsvis 3 post-it på steder, der fungerer godt, når vi arbejder her, og 3 steder, som fungerer dårligt.
- Sæt henholdsvis 3 post-it på steder, der er smukke/flotte og 3 steder der er grimme.
- Sæt henholdsvis 3 post-it på steder, der er spændende og 3 steder der er kedelige.

Brugerne får hver tildelt 2 x 3 post-it i 2 forskellige farver.

De 3 post-it skal sættes på steder/ting/områder, som brugerne syntes er gode steder, og de 3 andre skal sættes steder, de syntes er mindre gode.

Man kan vælge, at brugerne skal skrive deres begrundelser på hver enkelt post-it, men man kan også vælge at tage det mundtligt i plenum.





HOW TO

Fotosafari

Fotosafari er en metode til at undersøge en udvalgt gruppe af brugere, hvor brugerne selv dokumenterer ved at tage fotos af udvalgte situationer eller steder i makerspace, som har betydning for dem. Fotosafari bruges på den måde til at få nye perspektiver på brugernes behov, meninger og følelser og på den måde inspirere udviklingen af løsninger.

- Udvælg et fokus for undersøgelsen og formuler den opgave, som brugerne skal løse. Det er vigtigt, at opgaven formuleres så brugerne ved, hvad der forventes af dem, men ikke hvad de forventes at finde.

Eksempel: Tag billeder af steder/ting/møbler i makerspace, som I syntes er værd at fremhæve, og som har en positiv effekt på undervisningen.

Billederne kan herefter samles i en Padlet eller printes ud og hænges op et sted i makerspace, og de bruges til at synliggøre og fastholde de positive læringsoplevelser.

Man kan også sagtens tage på fotosafari andre steder end i sit eget makerspace. Det kunne være på resten af skolen, eller når man er ude andre steder for at finde inspiration.





HOW TO

Læringsrumsløb

Læringsrumsløb er en øvelse, der kortlægger, hvor eleverne bedst kan lide at være, hvis de skal samarbejde, udvikle, fordybe sig mm.

Eleverne skal først stille sig sammen i en gruppe midt i makerspace. Herefter får eleverne instrukser på, at de skal løbe derhen, hvor de har oplevet forskellige ting.

- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var nemt at samarbejde.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var nemt at få gode ideer.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var nemt at koncentrere sig.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var nemt at være kreativ.

- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var svært at samarbejde.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var svært at få gode ideer.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var svært at koncentrere sig.
- Løb derhen hvor I har oplevet, at det var svært at være kreativ.

Vælg de instrukser ud, som I syntes, det giver mening at undersøge. Det kan være I selv finder på nogle andre, eller måske kan eleverne også selv komme med flere forslag til, hvor de kunne løbe hen.





HOW TO

Ønskebrønden

Ønskebrønden er en måde at skabe mere brugerinddragelse, og data om brugernes oplevelse af rummet.

Ønskebrønden bygges op fysisk og skal stå i makerspace.

Den kan bygges af og med mange forskellige ting og materialer, men pointen er, at den skal være fysisk tilstede i makerspace, og at brugerne til hver en tid kan komme med forslag til ændringer og ideer.

Man kan sagtens lave aktiviteter, hvor man opfordrer til at putte ideer i ønskebrønden, og det kunne sagtens være i forlængelse af nogle af de andre undersøgelser. Man kan bruge ønskerne til at implementere nye ting i makerspace, men man kan også bruge dem til at blive mere nysgerrig på, hvorfor ønskerne kommer i første omgang.

Ressourcegruppen kan arbejde videre med ønskerne på mange forskellige måder, og man kan også inddrage eleverne i ønskerne og måske få dem med til at arbejde videre med dem.

