



# MAKERSPACE

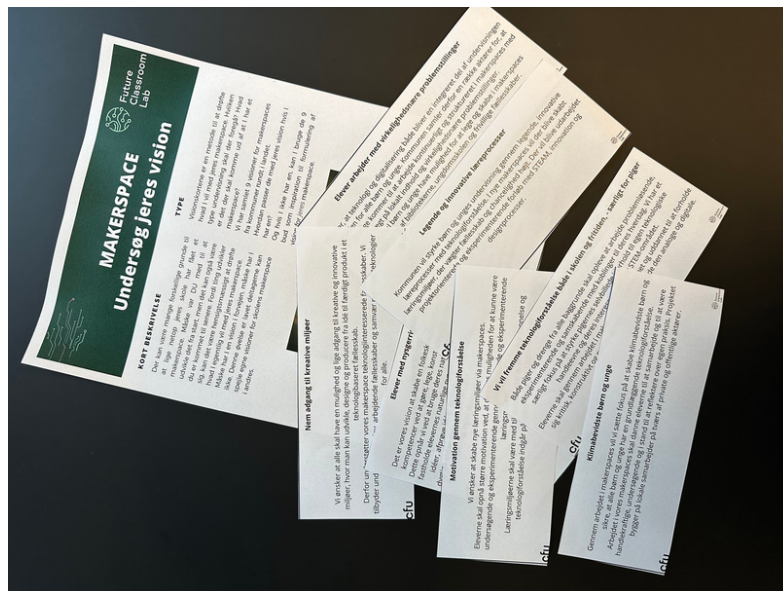
## Undersøg jeres vision

### KORT BESKRIVELSE

Der kan være mange forskellige grunde til, at lige netop jeres skole har fået et makerspace. Måske var du med til at udvikle det fra start, men det kan også være, du er kommet til senere. Fordi ting udvikler sig, kan det være hensigtsmæssigt at drøfte, hvad I egentlig vil med jeres makerspace. Måske har I en vision i forvejen, måske har I ikke. Denne øvelse er lavet, så deltagerne kan spejle egne visioner for skolens makerspace i andres.

### TYPE

Visionskortene er en metode til at drøfte hvad I vil med jeres makerspace. Hvilken type undervisning ønsker I, der skal der foregå? Hvad er det, der skal komme ud af, at I har et makerspace? Vi har samlet 9 visioner for makerspaces fra kommuner rundt i landet. Hvordan passer de med jeres vision, hvis I har en? Hvis I ikke har en, kan I bruge de 9 bud som inspiration til formulering af vision for jeres makerspace.



## Målgrupper

Det kan give god mening, når man laver denne øvelse, at der sørges for en hvis repræsentation af deltagerne. Det vil sige at man sørger for, at alle brugergrupper er med. Både ledere, lærere, ressourcepersoner, pædagoger og måske elever. Hvis man vælger at have mange deltagere med, kan man dele dem op i grupper først, for derefter at samle det arbejde der er lavet ude i grupperne. Arbejdet vil nok tage lidt længere tid end det estimerede, hvis man først deles op.

# HOW TO

## Vores vision

Materialet består af 9 forskellige bud på visioner fra makerspaces i danske skoler. I skal bruge en overstregningstusch til opgaven.

### Hvis I har en vision i forvejen

Tidsforbrug 45 min + 30 min

Er jeres vision stadig relevant?

Giver den stadig mening for os alle?

Skal den tilrettes?

I skal bruge de 9 visioner fra andre makerspaces til at undersøge, hvad andre har skrevet, og om der er nogle af deres formuleringer, som I tænker, I kan bruge, og som kan være med til at gøre jeres egen vision endnu bedre.

Træk på skift et visionskort og fremhæv både det, der er særligt godt og det, der er problematisk ved visionen.

Hver gang I har gennemgået en vision, overvejer I, om der er noget fra visionen, som I gerne vil prøve at tage med til jeres egen. Fremhæv dette med en overstregningstusch.

Når I har været igennem alle (ca. 45 min) bruger i ca. 30 minutter på at redigere jeres vision ud fra de fremhævninger, I har lavet i de 9 visioner.

Overvej derefter hvordan visionen skal bruges, hvor den skal stå, og hvem den skal kommunikeres ud til.

### Hvis I ikke har en vision i forvejen

Tidsforbrug 60 min + 45 min

Hvis I ikke har en vision for jeres makerspace, kan I bruge de 9 bud som udgangspunkt for jeres arbejde med at formulere en vision, som kan bruges i det videre arbejde. Det skal denne aktivitet åbne op for.

I skal bruge de 9 visioner fra andre makerspaces til at undersøge, hvad andre har skrevet, og om der er nogle af deres formuleringer, som I tænker, I kan bruge, når I skal formulere jeres egen vision.

Træk på skift et visionskort og fremhæv det, der er særligt godt og det, der er problematisk ved visionen.

Hver gang I har gennemgået en vision, overvejer I, om der er noget fra visionen, som I gerne vil prøve at tage med til jeres egen. Fremhæv dette med en overstregningstusch.

Når I har været igennem alle visioner (ca. 60 min), bruger I ca. 45 minutter på at skrive en vision ud fra de fremhævninger, I har lavet i de 9 visioner. Aftal, om I skal finde mere tid til at skrive videre på visionen og gøre den helt færdig.

Overvej derefter, hvordan visionen skal bruges, hvor den skal stå, og hvem den skal kommunikeres ud til.



# Bud på visioner

## Mangfoldighed og problembaseret undervisning

Vi vil udvikle eksperimenterende og kreative læringsmiljøer, så der bliver skabt øgede deltagelsesmuligheder for alle børn og unge i både skole og fritid. Det centrale er at udvikle undervisningsformer, der understøtter elevernes læring og tager udgangspunkt i elevernes mangfoldighed samt inddrager deres kompetencer, viden og erfaringer på tværs af fag, skole og fritid, med et særligt fokus på forløb, som i særlig grad motiverer piger i undervisningen og fremmer en kønsinkluderende praksis.

cfu



## Elever med nysgerrighed og skabertrang

Det er vores vision at skabe en folkeskole, hvor børn og unge lærer fag og udvikler kompetencer ved at gøre, lege, konstruere, ideudvikle og løse virkelige problemer. Dette opnår vi ved at bruge deres naturlige nysgerrighed og skabertrang. Vi ønsker at fastholde elevernes naturlige nysgerrighed ved at give dem plads og mulighed til at få idéer, afprøve idéer og skabe løsninger på konkrete problemstillinger. Det giver dygtige elever med en stor drivkraft og grundlæggende tro på, at de kan lykkes med at finde en løsning, og at deres løsning kan bidrage til en reel løsning, der kan bruges i den virkelige verden.

cfu



## Børn og unge skal forstå den digital teknologi, der omgiver dem

Et makerspace på hver skole skal sikre børn og unges forståelse og brug af digital teknologi. Målet er at udvikle en fælles retning i arbejdet med didaktiske modeller, at skabe digitale artefakter og sikre faglig kompetente medarbejdere. Projektet har til hensigt at sikre, at alle elever kan forstå og arbejde med digitale artefakter, så de kan handle på et oplyst og ansvarligt grundlag i den digitale verden. Vi ønsker, at alle elever har lige muligheder for at udvikle kompetencer, der gør dem i stand til at forholde sig konstruktivt og kritisk til digitale teknologier og deres betydning for samfundet.

cfu





# Bud på visioner

## Nem adgang til kreative miljøer

Vi ønsker at alle skal have en mulighed og lige adgang til kreative og innovative miljøer, hvor man kan udvikle, designe og producere fra idé til færdigt produkt i et teknologibaseret fællesskab.

Derfor understøtter vores makerspace teknologiinteresserede fællesskaber. Vi tilbyder undervisning, sjov, arbejdende fællesskaber og samvær med nye teknologier for alle.

cfu



## Vi vil fremme teknologiforståelse både i skolen og fritiden, - særligt for piger

Både piger og drenge fra alle baggrunde skal opleve at arbejde problemløsende, eksperimenterende og samskabende med koblinger til deres hverdag. Vi har et særligt fokus på at styrke pigernes selvbillede i forhold til egen teknologiske handleevne og deres interesse inden for STEM-området.

Eleverne skal gennem arbejdet i makerspaces blive dannet og uddannet til at forholde sig kritisk, konstruktivt og medskabende til verden – både den analoge og digitale.

cfu



## Klimabevidste børn og unge

Gennem arbejdet i makerspaces vil vi sætte fokus på at skabe klimabevidste børn og sikre, at alle børn og unge har en grundlæggende teknologiforståelse.

Arbejdet i vores makerspaces skal danne eleverne til at samarbejde og til at være handlekraftige, undersøgende og i stand til at reflektere over egen praksis. Projektet bygger på lokale samarbejder på tværs af private og offentlige aktører.

cfu





# Bud på visioner

## Elever arbejder med virkelighedsnære problemstillinger

Målet er, at teknologi og digitalisering både bliver en integreret del af undervisningen og fritiden for alle børn og unge. Kommunen samler derfor en række aktører for, at børn og unge kommer til at arbejde kontinuerligt og struktureret i makerspaces med vægt på lokalt indhold og virkelighedsnære problemstillinger.

I fritiden skal børn og unge have mulighed for at lege og skabe i makerspaces faciliteret af bibliotekerne, ungdomsskolen og frivillige fællesskaber.

cfu



## Legende og innovative læreprocesser

Kommunen vil styrke børn og unges undervisning gennem legende, innovative læreprocesser med teknologiforståelse. I nye makerspaces vil der blive skabt læringsmiljøer, der vægter fællesskab og chancelighed højt. Der vil blive udarbejdet projektorienterede og eksperimenterende forløb med STEAM, innovation og designprocesser.

cfu



## Motivation gennem teknologiforståelse

Vi ønsker at skabe nye læringsmiljøer via makerspaces. Eleverne skal opnå større motivation ved, at de gives muligheden for at kunne være undersøgende og eksperimenterende gennem nytænkende og eksperimenterende læringsmiljøer.

Læringsmiljøerne skal være med til at understøtte, at digital dannelse og teknologiforståelse indgår på tværs af fagene i undervisningen.

cfu

