



# MAKERSPACE

## Inspiration til læringsrummet

### KORT BESKRIVELSE

Denne øvelse handler om at finde inspiration i andre former for læringsmiljøer eller bare omgivelser, der kan give flere idéer til, hvordan et makerspace kan se ud.

Inspiration, I kan bruge til at videreudvikle de rum, I allerede har. Øvelsen kan med fordel foretages efter en brugerundersøgelse. Se formatet "Brugerundersøgelser".

Øvelsen er bygget op omkring en metode, der hedder "Diamond Ranking", der stammer fra den deltagelsesorienterede forskningstilgang "Participatory rural appraisal".

### TYPE

Dette er et faciliteringsværktøj, der kan bruges til at indsamle meninger og ideer fra en gruppe deltagere. Metoden er baseret på konceptet om at rangordne elementer i prioriteret rækkefølge, fra vigtigst til mindst vigtig, fra bedst til dårligst.

Værktøjet indeholder 12 inspirationsfotos, der skal bruges i en proces, hvor deltagerne skal prioritere 9 fotos.



## Målgrupper

Denne øvelse kan laves med flere forskellige målgrupper.

Øvelsen kan eksempelvis bruges i et ressourceteam omkring makerspace til drøftelser af, om skolens makerspace har en udformning, der understøtter jeres ønsker til, hvad et makerspace skal bruges til, eller om I skal videreudvikle rummet med nye tanker.

Øvelsen egner sig også til at inddrage eleverne i forhold til, hvilke ønsker de kan have til lokalet, ligesom man også kan inddrage den samlede personalegruppe i drøftelserne.

## Inspiration fra andre

Diamant Ranking kan bruges til at udforske og tydeliggøre deltagernes værdipositioner, følelser og tanker vedrørende videreudviklingen og indretningen af skolens makerspace. Metoden er nyttig til at indsamle information, skabe diskussion og skabe konsensus blandt en gruppe deltagere.

Øvelsen kan med fordel også inspirere til skolens indretning som helhed.

Aktiviteten består af 12 forskellige bud på læringsmiljøer, - både makerspaces, men også fra forskellige kulturinstitutioner.

## Fremgangsmåde

I skal være 3-4 personer i en gruppe.

Kig på de 12 fotos og udvælg og prioriter her fra 9 læringsmiljøer i to runder.

Kortene skal prioriteres i diamantformen (se eksempel på næste side).

Læg det billede, der er bedst til aktiviteten øverst i diamanten, de to næstbedste nedenunder osv.

Det dårligste billede placerer I nederst.

Efter hvert spørgsmål tager I et foto af diamanten med gruppens prioritering.

Spørgsmål til runde 1:

Hvad er et dårligt/godt sted til undervisning?

Spørgsmål til runde 2:

Hvad er et dårligt/godt sted til læring?

Overvej ved udvælgelsen af de forskellige fotos:

- Hvad er det fede her?
- Hvad virker ikke?
- Overvej hvordan farverne, lyset, materialerne, indretningen har indflydelse på, hvad du synes om rummet.

Når I er færdige med prioriteringsrunderne, skal I i fællesskab drøfte jeres prioriteringer og forholde jer til disse spørgsmål:

Hvad blev vi opmærksomme på i vores drøftelser?

Har vi fundet nogle dilemmaer i vores snakke, som vi skal være opmærksomme på?

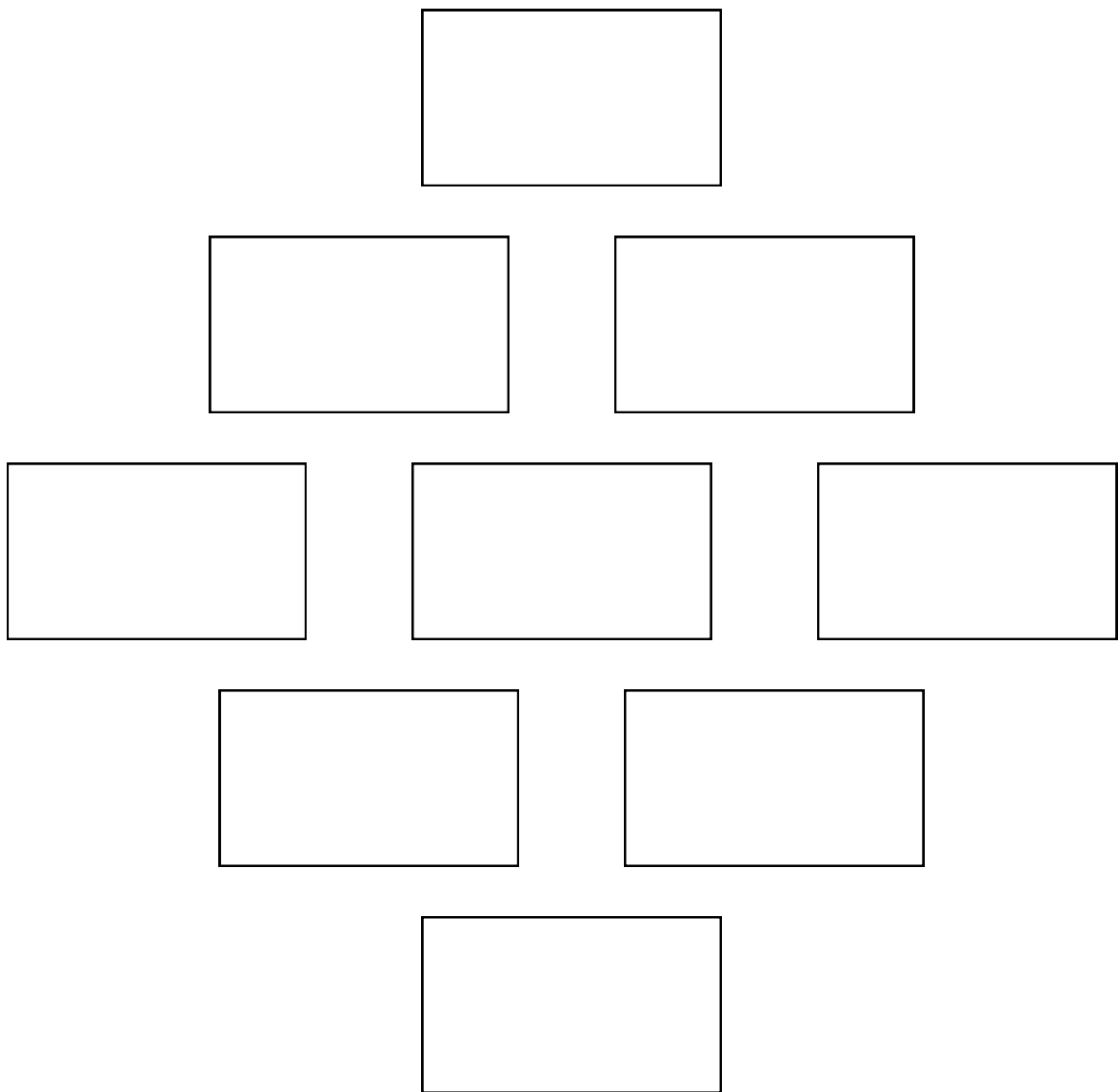
Er der noget, vi skal ændre i vores makerspace?

# HOW TO II

## Forklaring af opsætningen

Kortene skal til sidst være placeret således.

**BEDST**

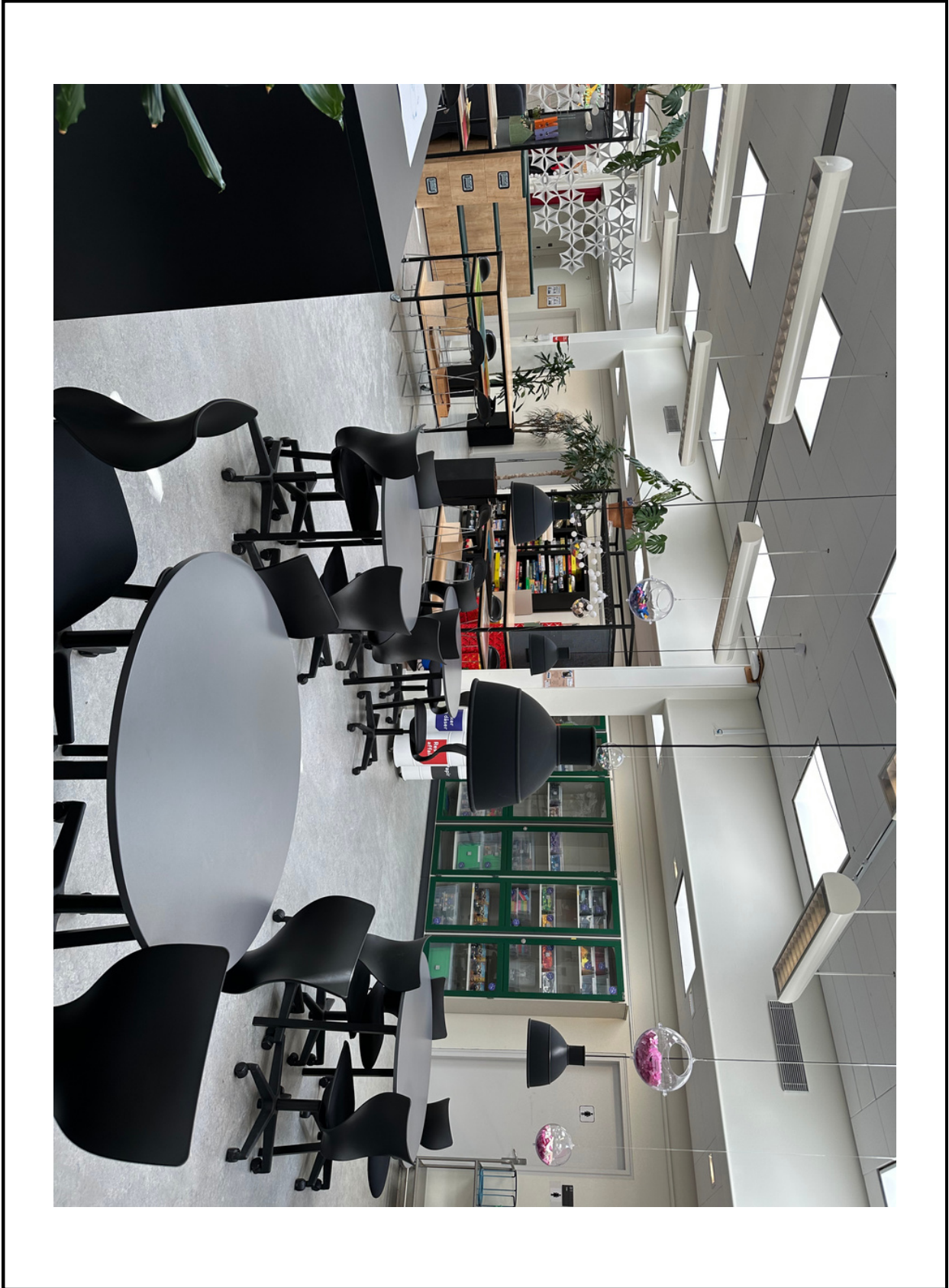


**DÅRLIGST**



FOTO: H.C. ANDERSEN MUSEET





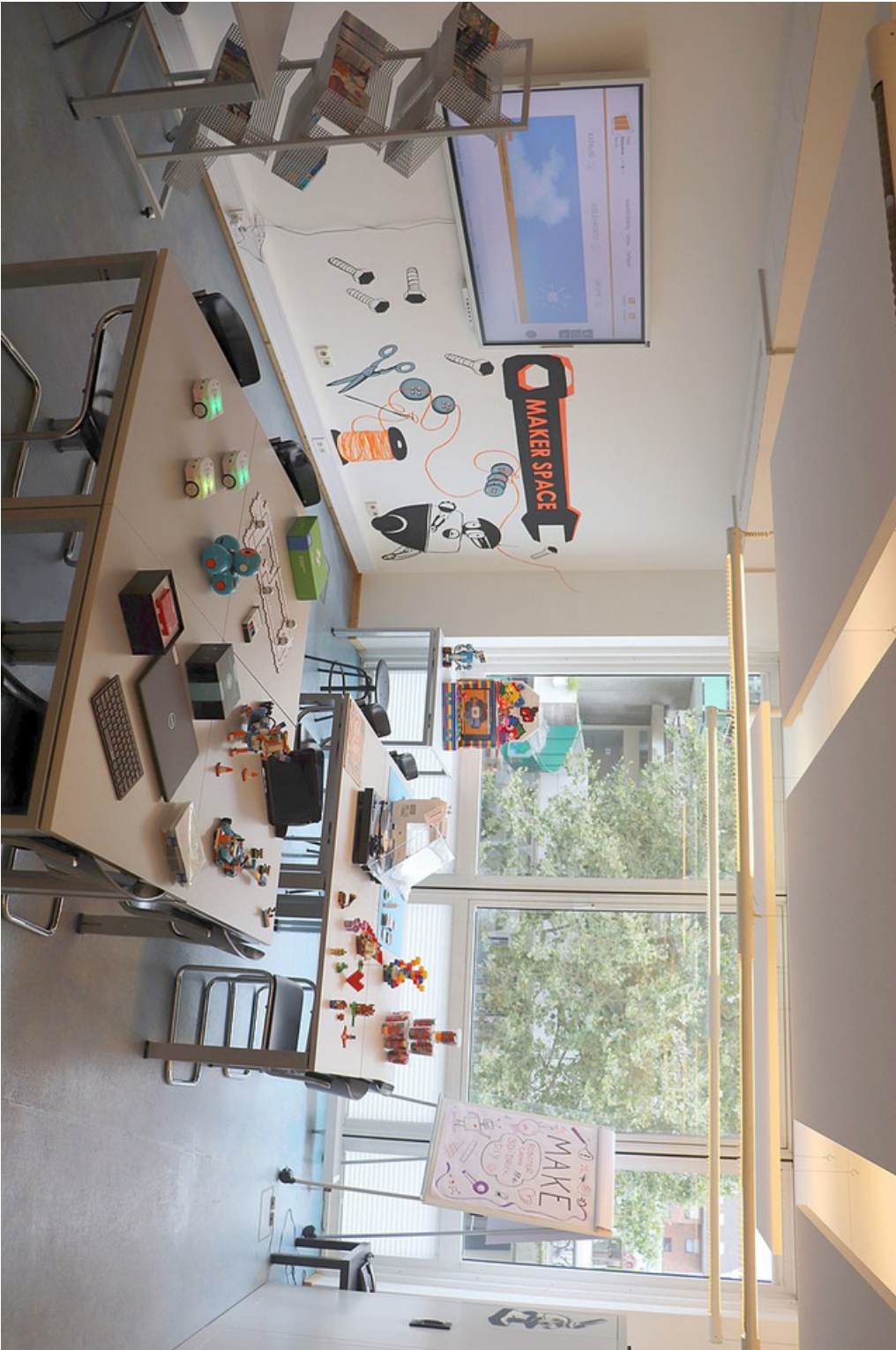


FOTO: STADT NEUSS



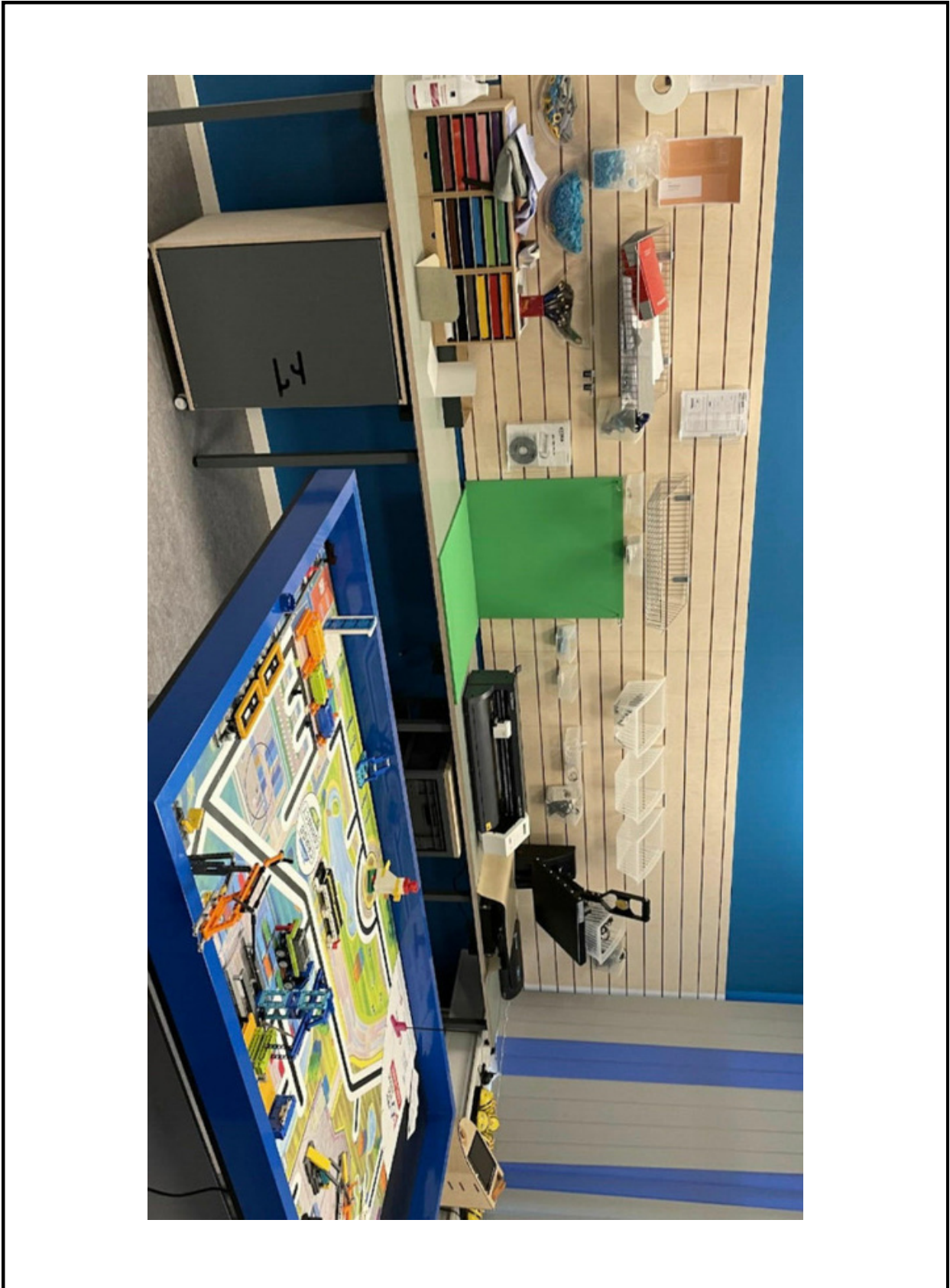








FOTO:RCMAKES

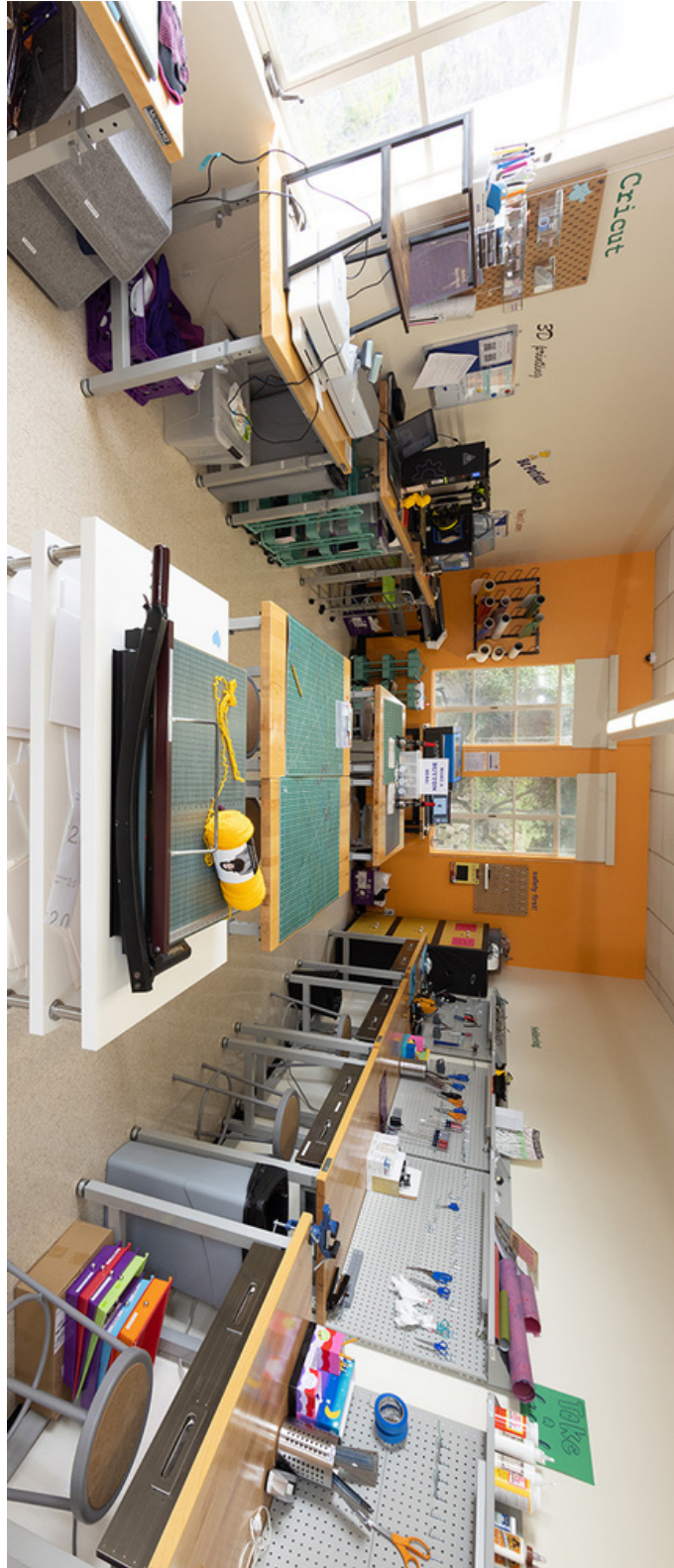


FOTO: MOUNT SAINT MARY'S UNIVERSITY



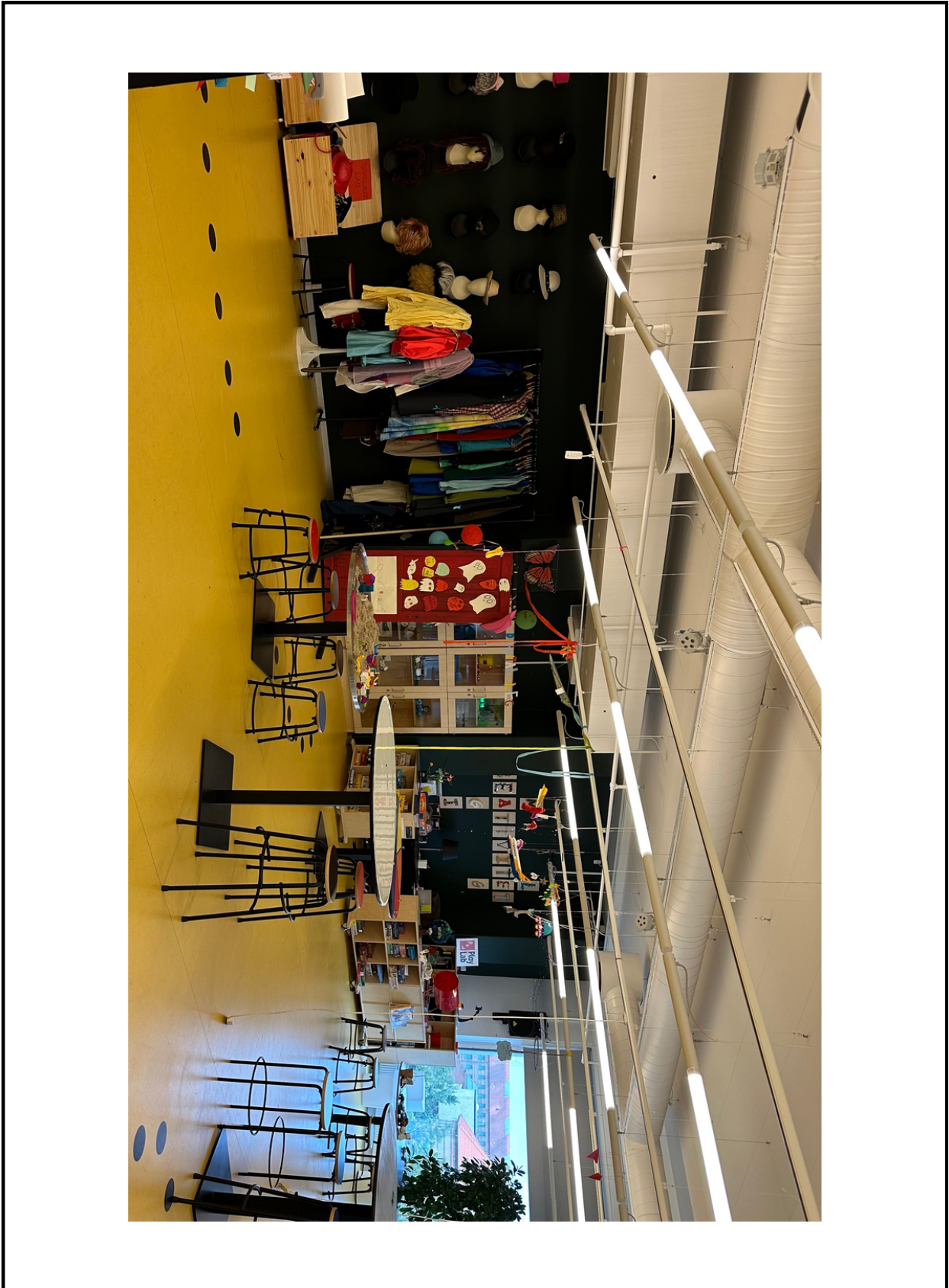










FOTO: FABRICE FLORIN



FOTO: MAXIME BROUILLET





FOTO: TEKK I RØDOVRE