



en designmodel

- en tilgang til eksperimenterende og problemløsende undervisning med fagloops



MAKER'N

- en didaktisk
model udviklet af
undervisere

Udviklet - i en designproces - af 65
makerspacesuperbrugere fra Aalborg Kommunes skoler i
projekt "Makerspaces som læringslaboratorier"

Praksismodel for alle aldre, børn og voksne



MAKER'N

- vores egen
designmodel

MAKER'N

en designmodel

EVALUERING



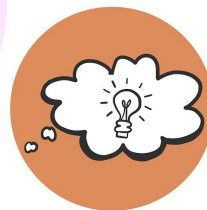
UNDERSØGELSE



PROBLEM



IDÉUDVIKLING



PROTOTYPE



PITCH



FAGLOOP

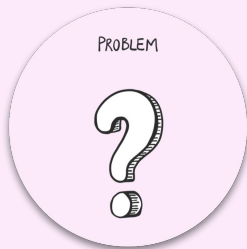


FEEDBACK



MAKER'N

- valg og
prioriteringer



Problemet i midten for at holde fokus



Simpelt og tydeligt udtryk

Farve, ikon og tekst baseret

Cirkulær uden pile - man kan springe i modellen

Sigende ordvalg



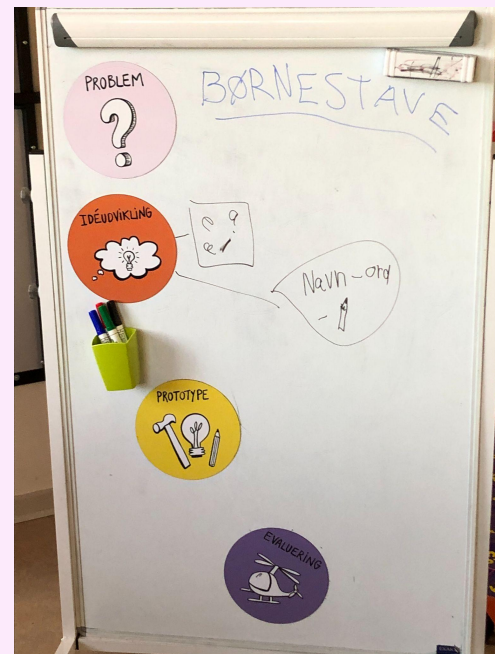
Fagloop og Feedback som placeringsbrikker

Undervisning med MAKER'N

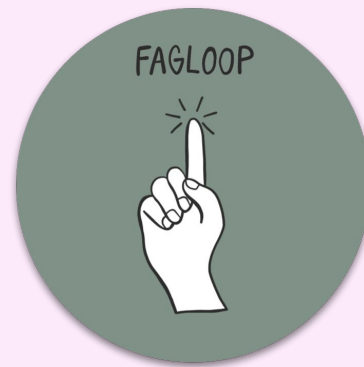


Brikkerne enkeltvis

- anvendes på tavlen eller i elevgrupper
- skaber og fastholder fokus i undervisningen
- anvendes til at skabe fællesskab om problemstillingen, fx fælles afklaring eller brainstorm
- sætter rammen for aktiviteterne, men eleverne skal ikke forholde sig yderligere til dem.



Fagloop i MAKER'N



Fagloop sætter fokus på det fagfaglige

Det kan være

- for lærerne i forberedelsen - hvis ikke faget er en tydelig del af et forløb, bliver designprocesser noget “ekstra”
- med elever - får koblet fagets anvendelighed til virkeligheden.
- 5 minutter eller en hel uge

MAKER'N

- et eksempel



MAKER'N

en designmodel

EVALUERING



UNDERSØGELSE



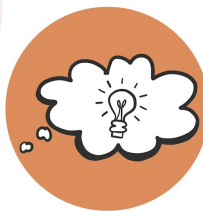
PROBLEM



PITCH



IDÉUDVIKLING



PROTOTYPE



NOGET
AT HAVE
DET I

Heidi
Sørensen 9127 4402 61 41



Hvordan kan vi designe en "fremtidens cykelhjelm", som børn og voksne slet ikke kan undvære?

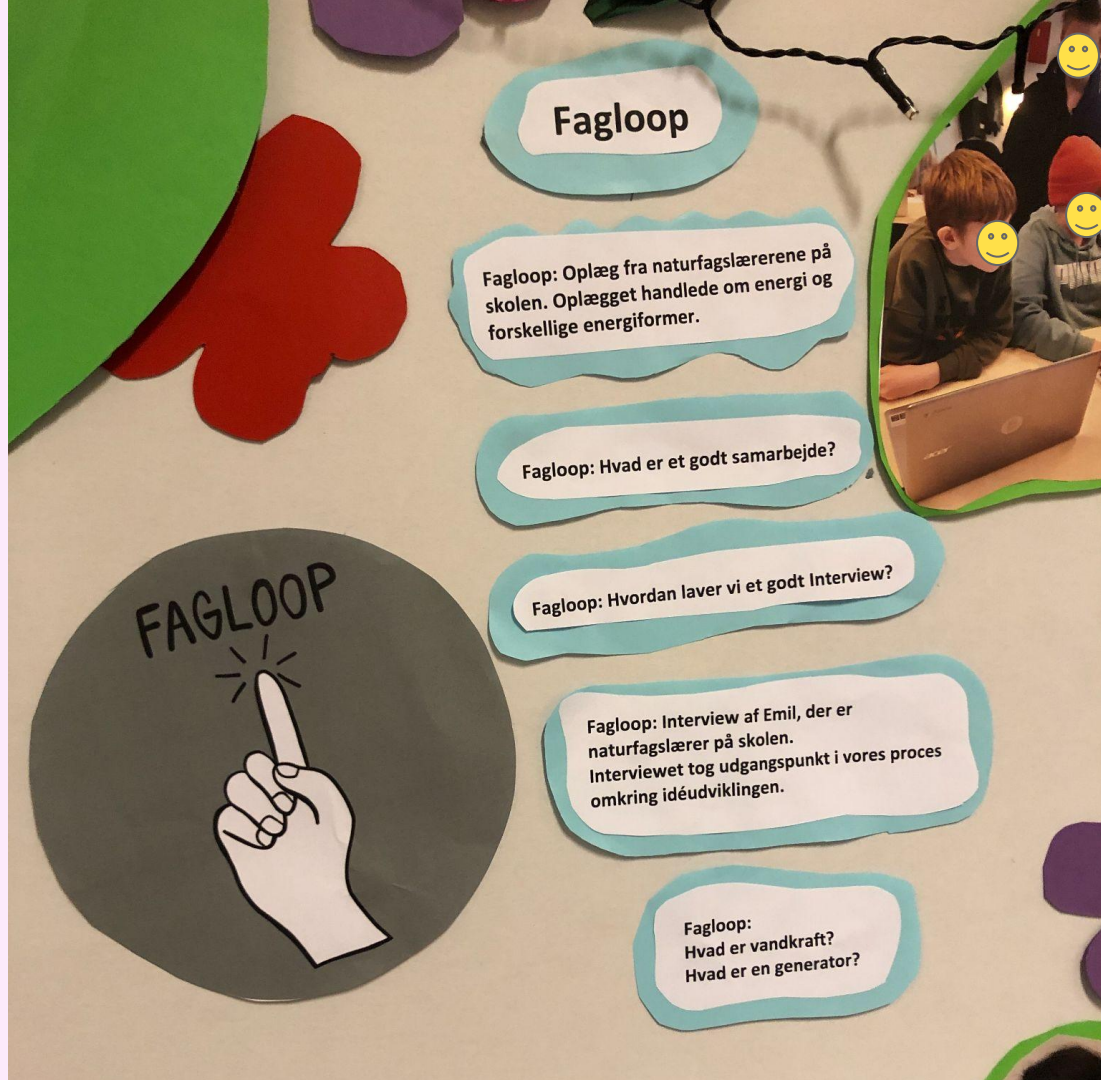
Fagloop kan fx være



- cykelhjelmens konstruktion - undersøgelse af holdbarhed af former i N/T
- analyse af målgruppe - statistik, dataindsamling og visning i MAT
- markedsføring og reklamer i DANSK

MAKER'N

- et eksempel fra
First Lego League



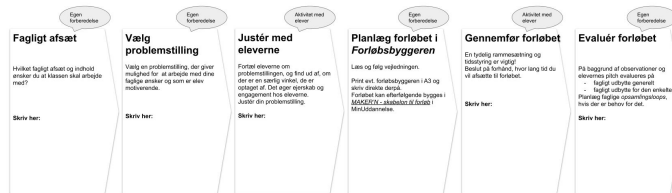
PLANER'N

lærerens planlægnings- værktøj til MAKER'N

PLANER'N

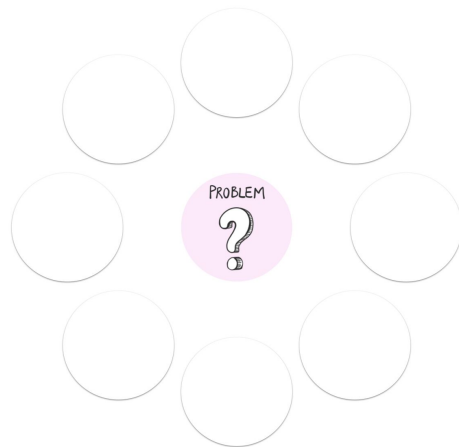
En skabelon til planlægning af designbaseret undervisning med MAKER'N

1 Planlægningsflow



2 Byg i Forløbsbyggeren

Byg forløbet i de tomme cirkler med Problem i centrum. Brug de faser fra MAKER'N, som giver mening i dit forløb. Beskriv indhold med stikord ved cirklerne.



Planlægningsflow - fra start til slut

1. Fagligt afsæt
2. Vælg egnet problem
3. Juster med elever
4. Planlæg i Forløbsbyggeren
5. Gennemfør forløbet
6. Evaluer forløbet

Forløbsbyggeren

Printes ud og der vælges faser, fagloops og noteres

Det skaber overblik, tydeliggør det faglige fokus og afdramatiserer arbejds måden

MAKER'N

- har sin egen
hjemmeside

- materiale til download
- beskrivelser af modellens dele
- vejledninger i form af metodekort
- inspiration og links til andre



MAKERN.aalborgskoler.dk



Kontakt:

Makerspaceagent Anders Møller Jakobsen: AI-skole@aalborg.dk