AKTIVITETSPROCES-GUIDE

Denne guide er lavet med henblik på at hjælpe facilitatoren med at planlægge aktivitetsforløbet. Udgangspunktet er at den kan bruges uanset hvilken maker-aktivitet der er tale om.

Deltagerne bygger. Husk at opfordr til at teste ofte.

Afslut med at alle viser deres arbejde frem. Lad dem evt. få tid til at finde et navn til deres produkt.

Husk at det ikke er produktet der er i fokus men processen, så spørg indtil denne.

Få dem til at fortælle om den/de største udfordringer. Spørg evt. også hvad de ville arbejde videre på hvis de havde 1 time endnu. Opfordr de andre deltagere til at klappe/vise begejstring.

Introduktion → Bygge fase 1.0 → Refleksion 1.0 → Bygge fase 2.0 → Refleksion 2.0 → Afslutning

Introduktion

Byd velkommen og indled med en kort præsentation af dig selv og aktiviteten. Vis gerne et eksempel.

Introducer deltagerne til aktivitetens væsentligste materialer.

Opmuntr de deltagende til at udforske og understreg at fejl er en del af processen. ALLE tiltag og eksperimenter er relevante.

Refleksion 1.0

Tag en runde og få deltagerne til at vise deres arbejde frem. Få dem til at teste, fortælle om deres idé og hvad næste skridt er.

Referer evt. gerne til samtaler, drøftelser og observationer du har gjort i byggeprocessen.

Bygge fase 2.0

Deltagerne bygger videre.

Afslutning

Oprydning og tak for i dag

Generelt:
Undgå at give svar!
Spørg i stedet ind til deltagernes udfordringer – få dem til at reflektere over mulighederne.

Guiden er lavet i forbindelse med projektet *"Læring gennem leg – hvordan kan making styrke og udvikle samarbejdet mellem folkeskoler og folkebiblioteker?"* og er støttet af Slots- og Kulturstyrelsens udviklingspulje for folkebiblioteker og pædagogiske læringscentre.