

MAKING: AT TÆNKE MED HÆNDERNE KONFERENCE 5. APRIL 2018



**MAKING:
AT
TÆNKE
MED
HÆNDERNE
KONFERENCE
5. APRIL 2018**

MAKING: At tænke med hænderne - læring gennem leg på biblioteket

Skaberkulturen vinder i disse år indpas på mange danske biblioteker. Og det er ikke uden grund: MAKER-bevægelsens villighed til at dele viden, evner og ideer er nemlig i overensstemmelse med folkebibliotekets værdigrundlag.

Konferencens formål er at dykke ned i essensen af MAKING, dets samfundsmæssige potentielle og de kompetencer som den fagprofessionelle skal besidde i et udforskende og eksperimenterende miljø, hvor der ikke blot er en, men mange løsninger på problemstillinger.



PROGRAM

08.30-09.00

Morgenkaffe og brød

09:00-09.15

Velkommen

Ole Bisbjerg, Leder af biblioteker, borgerservice og museer i Billund Kommune

09.15-10.00

Tinkering: a Playful Approach to Learning

Ryan Jenkins, Co-Founder & Educator, Wonderful Idea Company

Tinkering allows learners to express themselves playfully, iterate on their own ideas and construct personally meaningful artifacts that represent their current thinking around STEM topics. At the heart of this process is what Seymour Papert called “unplanned learning”, spontaneous moments where students develop understanding without being taught and build confidence in their own abilities. As an introduction to the idea of learning through play, we’ll look at concrete examples of tinkering activities and environments in museums, libraries and classrooms and discuss some of the core skills that these experiences support.

10.15-12.30

Libraries as platforms for hands on, interest driven learning

*Amos Blanton, Senior LEGO Idea Studio Manager, The LEGO Foundation
Liam Nilsen, Learning Experience Designer, The LEGO Foundation*

We'll tinker together with an activity called “Art Machines” that invites you to create unique drawings with LEGO. In the process we'll document and share moments of learning through play, and talk about strategies of experience design that support people in playful creation.



**MAKING:
AT
TÆNKE
MED
HÆNDERNE
KONFERENCE
5. APRIL 2018**

12.30-13.15

Frokost

13.15-14.00

21st century skills; hvad er det? og hvordan kan vi understøtte arbejdet med det?

Mette Hauch, Udviklingskonsulent og ekspert i læring i det 21. århundrede, AUTENS

Mettes oplæg tager udgangspunkt i hendes arbejde med 21cld i praksis, og hvordan vi kan understøtte arbejdet med udviklingen af disse kompetencer. Hendes erfaringer kommer fra hendes arbejde som lærer, og som konsulent, hvor hun blandt andet har rejst meget og set forskellig praksis. Hvordan kan andre end bare skoler bidrage til arbejdet med motivation hos elever? Mette har været med til at udvikle konceptet CRAFT sammen med STIL siden 2015. Hendes rolle er at støtte kommunernes kapacitetsopbygning i forhold til CRAFT, og på både læringsfestivalen og skolemessen er hun overdommer.

14.15-15.00

Den fagprofessionelles rolle i aktiviteter med åbne læreprocesser

Daniella Tasic Hansen, Specialkonsulent i e-læring, Det Nationale Videncenter for e-læring

Hvad kræver det egentlig af en fagprofessionel at facilitere aktiviteter, som ikke har fastdefinerede mål - og hvor omdrejningspunktet er leg og eksperimenter? I oplægget sættes der fokus på den fagprofessionelles rolle som facilitator i maker-aktiviteter.

15.00-16.00

Rundtur i LEGO® House

Oplev hvordan hver aktivitet i LEGO® House har en særlig relation til LEGO varemærket og få samtidig en dybere forståelse for hele LEGO tankegangen. Rundturen tager jer blandt andet gennem Masterpiece Gallery med fantastiske modeller, udført af LEGO fans fra hele verden. Derudover vil I blive vist rundt i husets oplevelseszoner, der hver især bygger på LEGO Læring Gennem Leg-filosofien.

16.00-16.15

Afslutning

PRÆSENTATION AF OPLÆGSHOLDERE



Ryan Jenkins
Co-Founder & Educator, Wonderful Idea Company

Ryan Jenkins is the co-founder of Wonderful Idea Company, a creative studio in Northern California. Ryan trains educators, develops playful environments, and creates unique handmade exhibits and art pieces for museums and makerspaces. Previously, Ryan was a founding member of the Exploratorium's Tinkering Studio, where he developed workshops and activities that have been used, adapted and remixed in innovative education settings around the world.

About the Wonderful Idea Co.

The Wonderful Idea Co. explores art, science & technology through making and tinkering. They lead hands-on PD workshops that give teachers, museums educators and artists a chance to be learners, engage in reflective discussions, and leave with useful tools and techniques. Their work also includes designing and building interactive exhibits and installations that combine art and science in playful and surprising ways.



Amos Blanton
Senior LEGO Idea Studio Manager, The LEGO Foundation

Amos does applied research on the design of creative learning through play activities and experiences in the LEGO Foundation. He contributed to the design of the play experiences in LEGO House and developed the LEGO Idea Studio, a hands-on research space in the heart of LEGO. Prior to joining LEGO Foundation, Amos ran the Scratch online community in the Lifelong Kindergarten group at MIT Media Lab. He has worked as a family therapist and airship groundcrewman, and spends his free time building things out of pallets.



Liam Nilsen
Learning Experience Designer, The LEGO Foundation

Liam has a background in open-ended learning facilitation and design; now creating creative learning experiences at the LEGO Foundation. Previously with Agile Learning Centers, Liam focused on creating ideal circumstances for self-directed learning, and at the JoyLabz worked with artists, makers, and educators advocating for invention literacy and the importance of creative confidence in learners of all ages.

About The LEGO Idea Studio

The LEGO Idea Studio develops learning through play experiences with technology that build a foundation for a deeper understanding of creativity and the LEGO Idea at the LEGO Foundation's Center for Creativity Play & Learning.

**MAKING:
AT
TÆNKE
MED
HÆNDERNE
KONFERENCE
5. APRIL 2018**



**Mette Hauch
Udviklingskonsulent og ekspert i læring i det 21. århundrede,
AUTENS**

Mette Hauch har med sin baggrund som lærer på Hellerup Skole indtil 2014 et stort repertoire af innovativ læringspraksis med dyb indsigt i skolers hverdag, organisering, potentialer og udviklingsbehov. Ikke mindst har hun stor og konkret indsigt i potentialet i anderledes læringsrum. Hun har arbejdet som digitaliseringskonsulent i Gentofte kommune og kom til Autens i 2016.

Om AUTENS

Konsulenthuset Autens skaber skole til det 21. århundrede i samspil med elever, pædagoger, lærere, ledelser, kommuner og eksterne samarbejdspartnere. De sætter spot på nye lærings- og skoleformer, inspirerer, skaber udviklingsprocesser og sætter handling bag ordene. De designer læringsrum til en ny tid og rådgiver om både pædagogik og brugerinvolvering, når der bygges skoler og uddannelsesinstitutioner.



**Daniella Tasic Hansen
Specialkonsulent i e-læring, Det Nationale Videncenter for
e-læring**

Daniella har i en årrække beskæftiget sig med den pædagogiske inddragelse af it i uddannelser gennem bl.a. kompetenceudvikling af fagprofessionelle. Derudover arbejder hun med udvikling af digitale læringspil og eksperimenterende tilgange til læring, digital dannelse og online læring.

Om Det Nationale Videncenter for e-læring

Det Nationale Videncenter for e-læring arbejder for at højne fleksibiliteten og kvaliteten i uddannelsessystemet gennem udvikling og brug af e-læring. De har et stærkt praksisorienteret fokus samtidig med, at de inddrager resultater og viden fra forskningen som afsæt for deres aktiviteter. Deres deltagelse i diverse aktiviteter og projekter bringer dem vidt omkring, og de er i berøring med forskellige generelle pædagogiske problemstillinger, hvoraf den fagprofessionelles rolle er et væsentligt omdrejningspunkt.