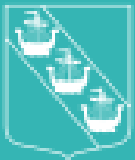


# Makerzone Sollentuna

Create, Innovate & Educate  
Ett samarbete mellan

SOLLENTUNA  
KOMMUN



**we//street®**

# Makerzone

Makerzone är en kreativ mötesplats för digitalt utforskande, lärande och skapande. Hit är alla skolor och förskolor i kommunen välkomna. Vi har fritidsverksamhet och fortbildning för skolornas pedagoger.

Makerzone är ett komplement till den ordinarie undervisningen. Här får eleverna öka sina kunskaper och förmågor i flera olika skolämnen för att nå läroplanens mål.

Vårt mål är att arbeta med hållbarhet, skapande, innovation och entreprenörskap som en röd tråd i allt vi gör.

På sin fritid kan barn och ungdomar arbeta med olika kreativa aktiviteter och skapande.

För oss är det även viktigt med likvärdighet. Här ska tjejer och killar vara representerade lika mycket i alla våra aktiviteter.



# Övergripande mål

Inspirera alla som vill söka lösningar som gynnar ett hållbart samhälle (Agenda 2030)

Visa på framgångsfaktorer för hållbara produkter och tjänster samt stå till tjänst för att granska idéer som syftar till ett hållbart samhälle

Utveckla kunskaper om digitalt skapande och STEAM

Bidra till ökad livskvalité för medborgare i Sollentuna



# Skolan- effektmål

Träna lärare och elever inom digitalt skapande & programmering

Erbjuda labbmiljö för digitalt skapande

Coacha elever eller andra som driver innovationsprojekt

Utgöra debatt- och seminariehubb för skolan och medborgare





# Verksamhet för skolan

Verksamheten ska stödja läroplanens mål att ge alla elever en digital kompetens, nämligen:

- kunna förstå hur digitaliseringen påverkar samhället och individen
- kunna använda och förstå digitala verktyg och medier
- ha ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik
- kunna lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt med användning av digital teknik



# Verksamhet för övriga kommunen

Verksamheten ska även kunna utgöra stöd åt andra intressentgrupper inom kommunens ansvarsområden, såsom t.ex.

- Öka intresset hos tjejer för teknik
- Erbjuda en meningsfull fritid för ungdomar
- Utgöra en nätverksplats för arbetssökande
- Ge stöd åt skoltrötta/hemmasittare
- Främja integration



# Aktiviteter

- ❑ **Teman för grupper att boka, ca 14 stycken med olika fokus.**
  - Skolor får antal dagar att boka utifrån elevantal
  - Valfria teman som kopplas till läroplanen
  - Gruppen får förarbeta och efterarbeta besökt på skolan
  - Under pandemin kommer Makerzone till skolan om det är svårt med resväg
  
- ❑ **Samarbete med eftermiddagsaktiviter och andra intressenter**
  - Eftermiddagsaktivitet med föreningen Sollentuna Robotclub
  - Eftermiddagsaktivitet med Kodstugor
  - Ett forskningsprojekt kring programmering är i uppstart
  - Samarbeta med flera andra aktörer för att utveckla verksamheten t.ex. Unga Innovatörer
  
- ❑ **Workshops (digital fortbildning för all skolpersonal)**
  - Nätverksträffar för praktisk esteitska lärare kring distansundervisning
  - Workshops i distansundervisning i teoretiska ämnen
  - Workshops kring programmering



# Framtida aktiviteter

- Projektarbete under handledning
- UF coaching för gymnasieelever
- Arrangera innovationstävlingar (när man kan arrangera sådant)
- Bollplanka idéer med entreprenörer
- Testmiljö för Factory entreprenörer / testbeds
- Intern recycling (för företag i the Factory)
- Sollentunas digitala Nav





# Innovation & tech campus "The Factory"

Placering av verksamheten i the Factory ger möjligheter till kreativa möten mellan elever, lärare, tech-utvecklare, företagare/entreprenörer och intresserad allmänhet.

Över 400 kvm yta möjliggör flertalet parallella temaytor för digitalt skapande där projekt med olika inriktningar kan bedrivas i en öppen miljö. AR/VR och media ges stort utrymme liksom debatt- och seminarieverksamhet. Atrium nyttjas för informella möten och utställningar.

**wellstreet**<sup>®</sup>

SOLLENTUNA  
KOMMUN





# MAKERZONE

SOLENTUNA  
KOMMUN



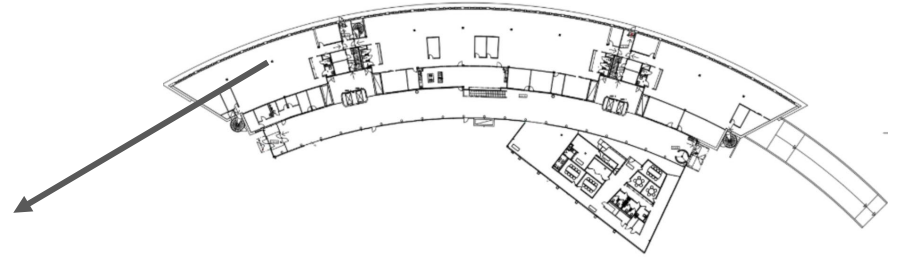
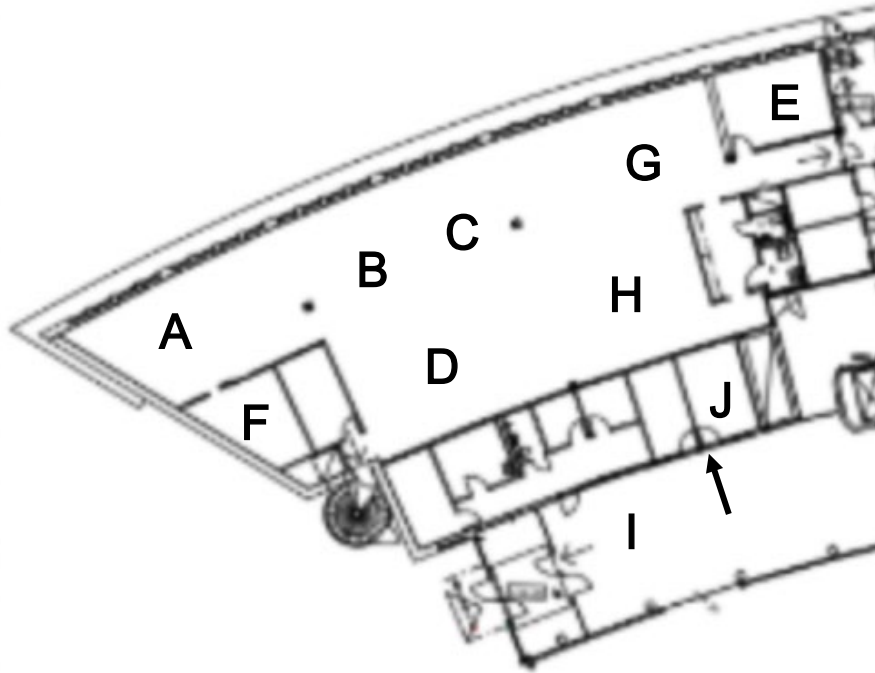
# Olika arbetsstationer

1. **Robotar:** Här jobbar vi med problemlösning i matematik genom att beräkna avstånd och konstruera algoritmer för att köra testköra programmeringen med Dashrobotar.
2. **Drönare / VR:** Vi arbetar med programmering i ett samhällsperspektiv genom att studera lagar och regler samt att programmera drönare och fundera över hur vi i framtiden kommer att använda drönare i vårt samhälle.
3. **Greenscreen;** Att dokumentera och skapa multimodalt är centralt för oss på Makerzone och vi har olika ytor för detta. Här är en av våra greenscreens och vi har även ljud och filmutrustning.
4. **Samlingsplats;** Här på vår samlingsplats kan vi skapa nyfikenhet inför de uppdrag våra besökare ska arbeta med.
5. **3D skrivare;** Med våra 3d skrivare kan vi realisera det kreativa skapandet. I ett av våra nuvarande teman får eleverna träna entreprenörskap i kombination med matematik. De får designa en matsked.
6. **Slöjdrum och målarrum;** En viktig del i att skapa är att kunna göra det i olika material. Att skapa en interaktiv plansch eller framtidens glasögon kräver arbete i vårt målarrum eller slöjdbänkar.



# Layout lokal the Factory

Ca 450 kvm



- A: "Dirty space", 3D printers, verktyg, slöjdbänkar
- B: Temayta, digitalt skapande
- C: Temayta, digitalt skapande
- D: Temayta digitalt skapande, större projekt, konst
- E: Workshop/lektioner
- F: Förråd, säkerhetsskåp
- G: VR, AR, media, greenscreen
- H: Seminarie/debatt
- I: Utställning, prototypstening, greenroom
- J: Entré, kontor