

Maker tar plats i skolan

Makerkulturens tankar om kreativ digital problemlösning går på många sätt hand i hand med tankarna på digital litteracitet och kan örbereda eleverna ör livet i ett allt mer uppkopplat samhälle.

TEXT ANNE HAMMARSKJÖLD
FOTO ADOBESTOCK
4 APRIL 2018
IT I SKOLAN



– Making är gränslandet där det digitala och det fysiska möts och det blir mer och mer relevant i takt med att internet of things förändrar vårt sätt att se på tingen, säger Sophie Landwehr Sydow, doktorand inom Medieteknik på Södertörns högskola samt Stockholm Universitet som sedan 2014 forskat om makerkulturen med fokus på material och verktyg.

Det finns mycket entusiasm och ideellt arbete i makerrörelsen, men också ett starkt inslag av individualism sprunget ur viljan att hitta en ännu smartare lösning.

SOPHIE LANDWEHR SYDOW, DOKTORAND INOM MEDIETEKNIK

Sophie Landwehr Sydow ser flera orsaker till att makerrörelsen under de senaste åren etablerat sig i Europa, Nordamerika och kommer starkt i Kina. Denna globala subkultur som omfattar alla typer av hantverk och viljan att praktiskt förstå hur saker fungerar är något av en symbol för vår tid.

– Det är en väldigt demokratisk rörelse med makerspaces som forum för att dela idéer, kunskap och blueprints enligt hackerrörelsen tankar om open source. Det finns mycket entusiasm och ideellt arbete i makerrörelsen, men också ett starkt inslag av individualism sprunget ur viljan att hitta en ännu smartare lösning.

TILLGÄNGLIGT FÖR SKAPANDE

Den tekniska utvecklingen som omfattar både verktyg och spridande av kunskap genom digitala plattformar är avgörande framgångsfaktorer.

– Maskiner som tidigare hade rent industriell användning, som 3D-printers och laserscanners, har på relativt kort tid blivit mindre, billigare och mer tillgängliga till exempel för fab labs och makerspaces.

För Sophie Landwehr Sydow har makerkulturen en självklar uppgift i skolan som metod för att utveckla digital litteracitet hos eleverna.

– Det är inte jättenytt att lära genom att göra och det finns redan i skolan. Problemet är att det kanske inte tillåts ta tillräckligt mycket plats och här kan makertänkarna inspirera till hur man närmar sig dessa frågor när den digitala och naturvetenskapliga utvecklingen i allt högre grad går över ämnesgränser till exempelvis det konstnärliga.

GENERÖST EKOSYSTEM

Sophie Landwehr Sydow förstår att det kan kännas övermäktigt för rektorer och lärare att ta till sig makertänket när de förutom skolans digitalisering nu även kämpar med kraven på programmering på schemat. Men hon menar att det finns mycket hjälp att få för den skolledning som är öppen för de nya möjligheter som robotik och programmering erbjuder ämnen som slöjd, konst och samhällskunskap.

– Tack vare det stora intresset för making finns ett helt ekosystem på nätet med toolkits, videos och annan information om hur olika kunskap kan förmedlas med hjälp av roliga material och nyfikenhet. Det kan räcka med några batterier, ledande tråd och LED-lampor för att komma igång och få en t-shirt att blinka. I skolan handlar digital kompetens mycket om ett brett perspektiv på problemlösning. Men vi får inte glömma att med uppkopplade hem, skolor och smarta städer är det en ny verklighet som växer fram och den kräver ett ämnesöverskridande perspektiv.

Vilket är ditt bästa råd till de skolor som öppnar ett dedicerat makerspace?

– Ett viktigt råd är att se det som en långsiktig satsning där det förutom lokalen också finns en eller flera eldsjälar som driver och finns på plats för att visa hur material och möjligheter kan användas. Det bäddar för bibehållet intresse, kunskapsdelning och därmed vidareutveckling, avslutar Sophie Landwehr Sydow.

#IT I SKOLAN (/TAG/IT-I-SKOLAN) #SOPHIE LANDWEHR SYDOW (/TAG/SOPHIE-LANDWEHR-SYDOW) #MAKERKULTUREN (/TAG/MAKERKULTUREN)
#MAKERSPACE (/TAG/MAKERSPACE) #SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA (/TAG/SODERTORNS-HOGSKOLA) #FAB LAB (/TAG/FAB-LAB) #OPEN SOURCE (/TAG/OPEN-SOURCE)
#HACKER (/TAG/HACKER)