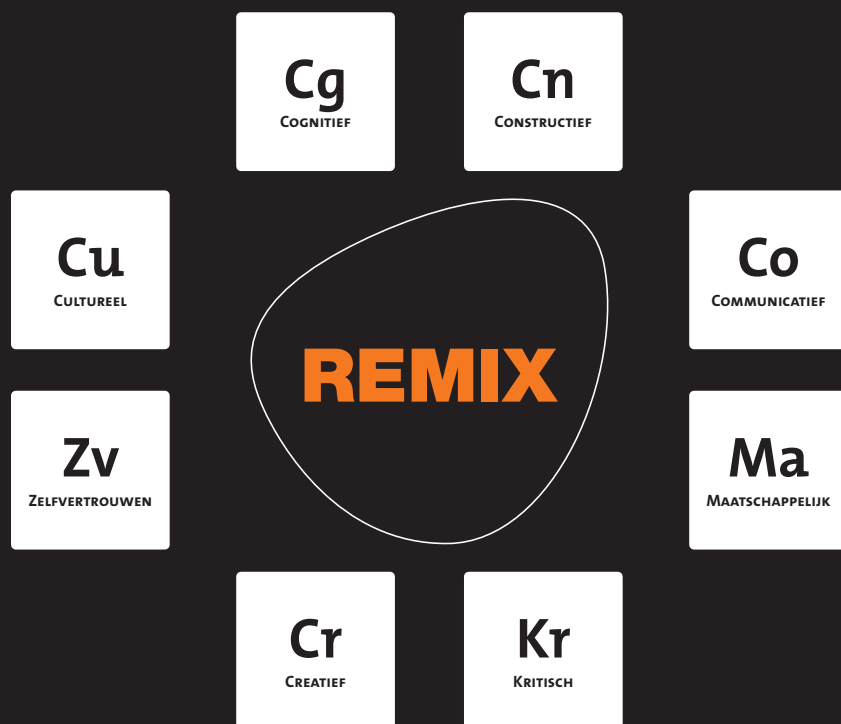


# MAKER PARTY



CC-BY-SA 4.0 Doug Belshaw, *The Essential Elements of Digital Literacies*



## MakerParty

Tijdens de MakerParty nemen we je mee op reis door de wereld van makers en maakonderwijs. We gaan aan de slag met digital geletterdheid, didactiek en maken, Je krijgt een introductie in de maker movement, digitale fabricage en maakonderwijs. Je maakt kennis met de nieuwste technieken, zoals 3D-printen, lasersnijden en robotica. Tevens maak je kennis met wat werkvormen die je direct in je eigen praktijk zou kunnen toepassen.

We organiseren onder anderen de volgende onderdelen:

- Challenges, waarin je in korte tijd in teamverband en competitie een maakopdracht uitvoert.
- Workshops, waarin je onder begeleiding met een nieuwe machine of techniek kunt kennismaken.
  - 2D Design;
  - 3d Design;
  - Electronica;
  - Programmeren;
  - WordPress;
  - Creatieve (handwerk)technieken.
- Open programma, waarin je gaat maken wat je altijd al had willen maken en in groepjes meer zelfstandig aan de slag gaat.
- Lezingen/workshops van inspirerende sprekers in de avond: Arjan van der Meij (De Populier/FabKlas en makered.nl) en Rick Companje (Doodle3d/Globe4d)
- Open Podium: donderdagavond willen we eenieder die dat wil, de mogelijkheid geven om maximaal 5 minuten het podium te pakken. Het idee daarachter is dat we met een groep leuke en interessante mensen samen zijn en dat we graag van elkaar willen leren en elkaar beter willen leren kennen. Dus laat ons jouw persoonlijke liefhebberij, maaksel, onderwijs of maakproject zien, of vertel en toon ons waardoor jij je graag laat inspireren!

We organiseren verschillende workshops die parallel aan elkaar worden gegeven. Dit betekent dat je niet alle workshops kunt doen. Donderdag kies je een workshop die graag wilt doen en vrijdag kies je een workshop die past bij je/jullie project. De workshops zijn gericht op inspiratie en kennismaken met de machines en materialen. Dat betekent dat het niet de in verwachting ligt dat je als expert de workshop verlaat. Maar wel dat je basiskennis en vaardigheden hebt opgedaan en een idee hebt hoe je met de machines aan de slag zou kunnen gaan. En we laten ons natuurlijk graag door jullie verrassen! De komende dagen gaan we van een idee naar een eindproduct.

### De opdracht

Ontwikkel met je groepje een workshop of les voor je bibliotheek of organisatie op het gebied van digitale geletterdheid! De vorm van de les of workshop kan een [makerbox](#) zijn. Je mag natuurlijk ook zelf een andere creatieve vorm bedenken. Je product moet makkelijk overdraagbaar zijn.

## Het programma

*Donderdag 30 november 2017*

### **Hoe kom ik van een idee tot een concept voor een digitale geletterdheidsactiviteit in de bibliotheek?**

- 09:00 – 09:30 Inloop
- 09:30 – 09:50 Introductie Makerparty
- 09:50 – 10:10 Kennismaking Challenge
- 10:10 – 10:30 Videopresentatie Doug Belshaw, introductie door Jeroen de Boer
- 10:30 – 11:30 Rondleiding Inspiratieplaats, Maakplaats en De Muur
- 11:30 – 12:30 Workshop Didactiek door Romy Joya Kuldip Singh
- 12:30 – 13:00 Lunch en reflectie
- 13:00 – 13:00 Introductie De Homo Faber door Marieke Opgelder
- 13:30 – 15:30 Challenge “The Fantastic Machine”
- 15:30 – 16:30 De Muur
- 16:30 – 18:00 Workshopronde 1 (parallel)  
2D Design, 3d Design, Elektronica, Programmeren, WordPress of Creatieve (handwerk)technieken
- 18:00 – 19:00 Diner
- 19:00 – 19:30 Open podium
- 19:30 – 20:30 Arjan van der Meij over “maker education” en het belang van bibliotheken hierin.
- 20:45 – 21:00 Reflectie concept en inventarisatie materiaal prototype.
- 21:00 – 21:30 Drinks

---

*Vrijdag 1 december 2017*

### **Hoe ontwikkel ik een testversie van een digitale geletterdheidsactiviteit?**

- 09:30 – 10:00 Challenge
- 10:00 – 11:30 Conceptontwikkeling en design thinking door Eric Voigt  
(FrisianDesignFactory – NHL/Stenden)
- 11:30 – 12:30 Workshopronde 2 (parallel)  
2D Design, 3d Design, Elektronica, Programmeren, WordPress of Creatieve (handwerk)technieken
- 12:30 – 13:00 Lunch en reflectie
- 13:00 – 14:30 Challenge (optioneel)
- 14:30 – 14:40 Koffie/thee/fris
- 14:45 – 17:00 Werken aan prototype en pitch
- 17:00 – 18:00 Pitch je concept met prototype
- 18:00 – 19:00 Pizza Party
- 19:00 – 19:30 Lezing Rick Companje van Doodle3d/Globe4d
- 19:30 – 20:30 Challenge Doodle3d Transform onder begeleiding van Rick Companje
- 20:30 – 21:30 Print en drinks

---

*Zaterdag 2 december 2017*

### **Puntjes op de i en eindpresentatie**

- 09:00 – 09:30 Inloop
- 09:30 – 11:30 Verbeteren en testen prototype
- 11:30 – 12:00 Presentatie ontwikkelde workshop / les
- 12:30 – 13:00 Afsluitende lunch

## De Sprekers

### Rick Companje

Creative Coder and Founder of Doodle3D and Globe4D

@companje

rick@doodle3d.com



### Arjen van der Meij

Kwartiermaker Maker Education, 1/137,  $\phi$ ,  $e$ ,  $\pi$ , #makered, leraar,

vmbo-t havo vwo, natuurkunde , multiversal educator

@arjanvandermeij

arjan@makered.nl



### Eric Voigt

Innovative, curious, crossmedia, mobile, game, teacher, consultant,

NHL Communication & Multimedia Design, TEDxFryslan,

@ericvoigt

ericvoigt@frisiandesignfactory.nl



### Bart Bakker

 Maker des Vaderlands

Als maker-avant-la-lettre werd Bart ruim 10 jaar geleden getroffen door het potentieel van het fablab-concept. Sindsdien is hij actief in de FabLab-beweging. Bart was ook als adviseur betrokken bij

FryskLab. Het mobiele bibliotheek fablab van Fryslân

bart@minifablab.nl



## Het MakerParty team

Nr:	Voornaam	Achternaam	Rol
1	Lotte	Boury	Open programma coach
2	Yvette	Compaijen	3D Design
3	Jeroen	de Boer	Coach
4	Bertus	Douwes	Coach
5	Dragan	Glamočić	Electronica
6	Romy	Joya Kuldip Singh	2D Design/Dididactiek coach
7	Aan	Kootstra	Coach /Moderator
8	Marieke	Opgelder	Concept coach/Creatieve handwerktechnieken
9	Albert	Smeding	Coach
10	Karensa	Strijker	2D Design
11	Marloes	van der Meulen	Programmeren
12	Dempsey	Visser	Wordpress

## De deelnemers

<b>Nr:</b>	<b>Voornaam</b>	<b>Achternaam</b>	<b>Cluster</b>	<b>E-mail</b>
1	Kayla	Awdi	Bibliotheken Mar en Fean	k.awdi@bibliothekenmarenfean.nl
2	Annemerije	Brandsma	Bibliotheken Zuidoost Fryslân	a.brandsma@bzof.nl
3	Marion	Dijkstra	Bibliotheken Mar en Fean	m.dijkstra@bibliothekenmarenfean.nl
4	Yvonne	Dijkstra	Bibliotheken Mar en Fean	y.dijkstra@bibliothekenmarenfean.nl
5	Djûke	Elzinga	Bibliotheken Mar en Fean	d.elzinga@bibliothekenmarenfean.nl
6	Margriet	Groustra	Bibliotheken Midden Fryslân	m.groustra@sbf.nl
7	Petra	Harp	Bibliotheken Noord Fryslân	p.harp@bnf.nl
8	Mariska	Hibma	Bibliotheken Noord Fryslân	m.hibma@bnf.nl
9	Doetie	de Jager	Bibliotheken Noord Fryslân	d.dejager@bnf.nl
10	Henk	Jonker	Bibliotheekservice Fryslân	h.jonker@bf.nl
11	Mare	Kiers	Bibliotheken Midden Fryslân	m.kiers@sbf.nl
12	Jilian	Kloosterman	Bibliotheekservice Fryslân	j.kloosterman@bnf.nl
13	Irene	Kraakman	Bibliotheken Noord Fryslân	i.kraakman@bnf.nl
14	Roelov	Kuiper	Bibliotheken Zuidoost Fryslân	r.kuipers@bzof.nl
15	Jasper	Maas	Bibliotheek Utrecht	j.maas@bibliotheekutrecht.nl
16	Maureen	van Meegdenburg	Bibliotheken Noord Fryslân	m.vanmeegdenburg@bnf.nl
17	Christien	van der Meulen	Bibliotheken Noord Fryslân	c.vandermeulen@bnf.nl
18	Gertrud	Palstra	Bibliotheekservice Fryslân	g.palstra@bf.nl
19	Femma	Plantinga	Bibliotheekservice Fryslân	f.plantinga@bf.nl
20	Herma	Rijkeboer	Bibliotheek Kop van Overijssel	h.rijkeboer@bibliotheekkopvanoverijssel.nl
21	Margriet	Salomons	Bibliotheek Flevomeer	m.salomons@flevomeerbibliotheek.nl
22	Hanneke	Sinnema	Bibliotheken Noord Fryslân	h.sinnema@bnf.nl
23	Elisabeth	Slager	Bibliotheken Midden Fryslân	e.slager@sbf.nl
24	Akkerins	Smidstra	Bibliotheken Midden Fryslân	a.smidstra@sbf.nl
25	Lydie	Sonsma	Bibliotheken Noord Fryslân	l.sonsma@bnf.nl
26	Janneke	Straatsma	Bibliotheekservice Fryslân	j.straatsma@bf.nl
27	Johan	Visser	Bibliotheken Mar en Fean	jwm74@hotmail.com
28	Marike	Wiggers	Bibliotheken Noord Fryslân	m.wiggers@bnf.nl

## Leuke, handige en slimme plekken online

### Projecten & inspiratie

ABC van het Maken

[abcmaken.nl](http://abcmaken.nl)

FabSchool

[fabschool.nl](http://fabschool.nl)

Platform Maker Education

[makereducation.nl](http://makereducation.nl)

Smart Kids Lab

[smarkidslab.nl](http://smarkidslab.nl)

DIY online community

[diy.org](http://diy.org)

Tinkering Studio

[tinkering.exploratorium.edu](http://tinkering.exploratorium.edu)

Instructables

[instructables.com](http://instructables.com)

Codekinderen

[codekinderen.nl](http://codekinderen.nl)

Silhouette Cameo

[silhouetteschoolblog.com](http://silhouetteschoolblog.com)

### Tools

Scratch software Programmeren met kinderen

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

Template maker Doosjes maken voor lasersnijder

[templatemaker.nl](http://templatemaker.nl)

Sculpturis 3D-modeleren

[pixologic.com/sculpturis](http://pixologic.com/sculpturis)

Vectorizer Van pixel naar vector

[vectorizer.io](http://vectorizer.io)

Tinkercad Online 3d tool

[tinkercad.com](http://tinkercad.com)

Wordpress Maak je eigen website

[nl.wordpress.org](http://nl.wordpress.org)

Inkscape 2D Ontwerpen

[Inkscape.org.nl](http://Inkscape.org.nl)

### Bestanden

#### *3D-bestanden*

Thingiverse

[thingiverse.com](http://thingiverse.com)

Yeggi

[yeggi.com](http://yeggi.com)

Grabcad

[grabcad.com](http://grabcad.com)

YouMagine

[youmagine.com](http://youmagine.com)

Tinkercad Gallery

[tinkercad.com/things](http://tinkercad.com/things)

#### *2D-bestanden*

Obrary

[obrary.com/collections/open-designs](http://obrary.com/collections/open-designs)

Thingiverse

[thingiverse.com](http://thingiverse.com)

Makebox

[makeabox.io](http://makeabox.io)

## Achtergrondinformatie

### Mozilla.org

Missie: We bouwen een beter internet

Onze missie is ervoor zorgen dat het internet een wereldwijde publieke hulpbron is, open en toegankelijk voor iedereen. Een internet dat mensen echt vooropstelt, waar individuen hun eigen beleving kunnen vormgeven en bevoegd, veilig en onafhankelijk zijn.

<https://www.mozilla.org/nl/about/manifesto/>

### MakerParty

Mozilla's Maker Party is een plek voor kunstenaars om contact te maken met opvoeders en onderwijzers; voor activisten om ideeën uit te wisselen met coders; en voor ondernemers om met makers te kletsen. Het is een plek om te netwerken, te innoveren en een verschil te maken.

### Doug Belshaw

Doug Belshaw is een consultant op het gebied van digitale geletterdheid. Hij heeft ruime ervaring in het onderwijs (als docent en als bestuurder) en werkte zijn doctoraalscriptie The Essential Elements of Digital Literacies uit naar een goed leesbaar [e-book](#). Doug werkte lange tijd bij de Mozilla Foundation en was onder meer verantwoordelijk voor de Mozilla Web Literacy Map. Ook werkte hij mee aan [Mozilla Open Badges](#), een initiatief om vaardigheden die zijn opgedaan binnen een informele leeromgeving te kunnen belonen en kwalificeren. Open Badges worden wereldwijd bij duizenden instellingen 'uitgedeeld', waaronder bijvoorbeeld het Smithsonian Institute. Zijn [TED-talk](#) over digitale geletterdheid werd vele tienduizenden keren bekeken. Ook houdt Belshaw een [blog](#) bij over digitale geletterdheid.

### Open Badges

[Open badges](#) zijn digitale insignes die worden weergegeven als pictogrammen of logo's op een webpagina of andere online locatie. Deze icoontjes laten zien dat iemand bepaalde kennis heeft opgedaan of bepaalde vaardigheden beheerst. Mensen die een cursus succesvol afronden en een badge behalen, kunnen deze tonen op hun website of sociale media, zoals LinkedIn. Inmiddels kennen opleidingsinstututen, trainingsbureaus en (ICT-)bedrijven over de hele wereld digitale badges toe aan cursisten.

### 21st century skills

Kinderen en jongeren leren in deze tijd nog veel uit boeken, terwijl beroeps- en levensvaardigheden een andere benadering vragen. Een deel van de kinderen op de basisschool zal een beroep gaan uitoefenen dat nu nog niet bestaat. Pure kennis is minder belangrijk geworden. Het gaat er om dat je het vermogen ontwikkelt je snel in een veranderende wereld te manifesteren. Daarbij ligt de nadruk op het verbinden van klassieke kennis aan [21st century skills](#).

### Maakonderwijs

[Maakonderwijs](#) is leren (door te) maken. Het is een creatieve manier om kinderen te helpen uitvinder te worden. Maakonderwijs stimuleert hoofd, handen en hart. In de afgelopen jaren zijn allerlei moderne technologieën goedkoop en makkelijker beschikbaar geworden. Denk daarbij aan 3D-printers en elektronica, waarmee kinderen, zowel jongens als meisjes, op een laagdrempelige manier kunnen ontwerpen én maken. De leerlingen van vandaag, en daarmee de werknemers en burgers van morgen, kunnen deze gereedschappen gebruiken om hun creativiteit te ontplooiën. Door de verbinding tussen creativiteit en technologie kunnen kinderen zich beter ontwikkelen: kennis wordt meteen toegepast en ingezet voor het maken van dingen die ze leuk vinden.



Maakonderwijs is:

- gericht op kennisconstructie in plaats van kennisoverdracht.
- creatief van aard: het spreekt vindingrijkheid, creativiteit en verbeelding aan.
- bouwen en materialen combineren.
- procesgericht: het eindresultaat is minder belangrijk dan het ontwerp en maakproces.
- een kwestie van proberen, vallen en opstaan.
- voor iedereen geschikt: jong en oud, denkers en doeners.