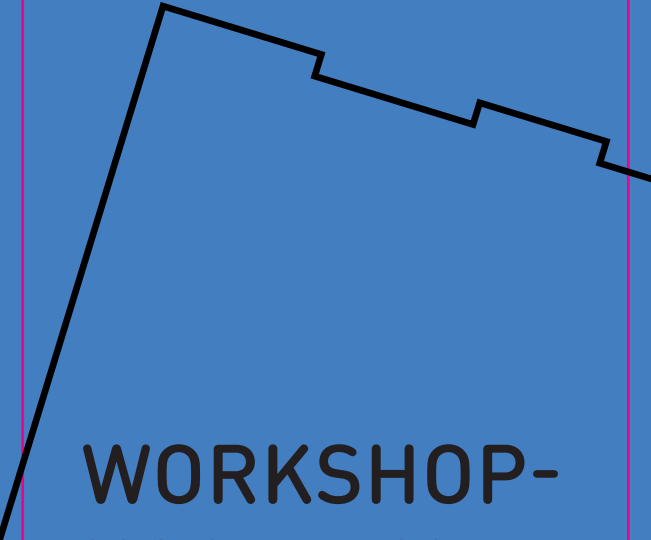


A black line graphic starts from the left edge of the card, rises steeply, and then descends with several small, sharp, sawtooth-like notches before continuing its downward slope towards the right edge.

WORKSHOP- KAARTEN

voor maakplaatsen in
bibliotheeken

Thema's

-   3D-printen
-   Programmeren
-   Lasersnijder
-   Vinylsnijder
-   Greenscreen
-   Electronica
-   Conceptontwikkeling
-   Prototype
-   Debat
-   Virtual Reality
-   Vinylsnijder & Transferpers
-   Brainstorm
-  ... Diversen

Lego, Duplo & 3D-printen



Bibliotheek Hoeksche Waard (22.10.2021)



Door de 3D-printer niet prominent op de aankondiging te zetten, kun je een breder publiek trekken.

Lego, Duplo & 3D-printen



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop gaan de deelnemers aan de slag met StoryTales en leggen zij een link met een bouwwerk uit het verhaal. Daarnaast draait een 3D-printer en kunnen kinderen uit een ontwerp kiezen om te printen.

Deelnemers

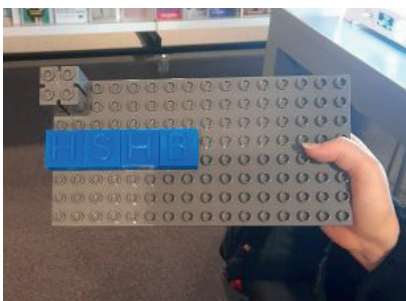
Maximaal 8
Leeftijd: 4-7 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider

 3D-printen

Lego, Duplo & 3D-printen



Machine en materialen

- 3D-printer
- 4 x StoryTales LEGO® Education
- 4 x set van LEGO® DUPLO®
- blokjes uit 3D-printer

Voorbereiding [10 minuten]

Voorbeelden verzamelen.
3D blokken printen.

Afronding

Geprinte blokken mogen mee
naar huis.

Lego, Duplo & 3D-printen



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [10 minuten]**
Korte demonstratie van de 3D-printer.
- 3 Story Tale [15 minuten]**
Verhaal vertellen en bekend raken met het materiaal.
- 4 Maken [45 minuten]**
Zelf spelen met StoryTale en kiezen uit 3D-objecten.
- 5 Afronding [15 minuten]**
Elkaars verhalen bekijken.

3D-huisjes printen

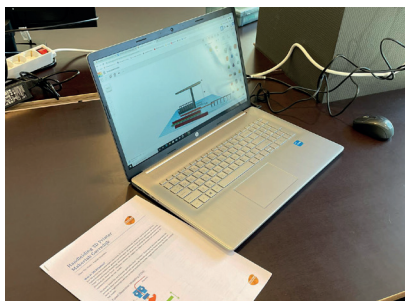


Bibliotheek Gorredijk (24.11.2021)



Deze activiteit kan ook met andere doelgroepen worden uitgevoerd. Afhankelijk van de mate van digitale geletterdheid kan men sneller aan de slag. Let op: 3D-printen duurt lang.

3D-huisjes printen



Workshopbeschrijving

In deze workshop kunnen deelnemers zelf een huisje ontwerpen en op schaal printen. Dit kan een historisch doel - om een bepaalde geschiedenis tot leven te wekken - of juist een toekomstig karakter hebben.

Deelnemers

Maximaal 12
Leeftijd: 55+

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



3D-printen

3D-huisjes printen



Machine en materialen

- 3D-printer
- rollen filament
- laptops
- 3D-voorbeelden

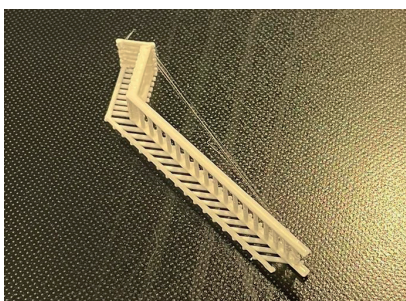
Vorbereiding [10 minuten]

Klaarzetten voorbeelden en handleiding Tinkercad.

Afronding

Deelnemers mogen hun huisje op een later tijdstip komen printen en meenemen. Eventueel een dubbele versie, zodat ergens een fysieke expositie van een straat kan worden tentoongesteld.

3D-huisjes printen



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [20 minuten]**
Wat is een 3D-printer en hoe werkt die?
- 3 Ontwerpen in 3D [15 minuten]**
Eerste ontwerp maken door gezamenlijk een instructie te volgen.
- 4 Maken [45 minuten]**
Eigen ontwerp maken of onderdeel daarvan al printen.
- 5 Afronding [15 minuten]**
Voorbeelden laten zien, ervaringen uitwisselen en uitleg geven over het vervolg.



3D-printen

Maak kennis met de 3D-printer



Bibliotheek Hoeksche Waard (10.12.2021)



Voor deze workshop kun je peer learning inzetten. Laat deelnemers actief bij elkaar kijken en geef niet meteen het antwoord op een vraag, maar laat de groep het antwoord geven.

Maak kennis met de 3D-printer



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop wordt op toegankelijke wijze kennis gemaakt met de 3D-printer en gaan de deelnemers zelf aan de slag met 3D-ontwerpen en -printen.

Deelnemers

Maximaal 12

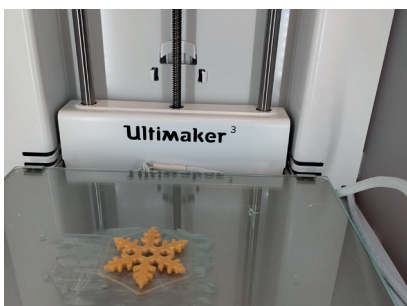
Leeftijd: 8+

Facilitatoren

1 facilitator

1 begeleider (bij grote groep)

Maak kennis met de 3D-printer



Machine en materialen

- 3D-printer
- 3D-pen
- voorbeelden
- diverse kleuren filament
- laptop/iPad met Tinkercad
- optioneel: USB-sticks of
- micro-SD-kaarten om bestanden over te zetten

Voorbereiding [10 minuten]

Handleiding Tinkercad en voorbeelden klaarleggen.

Afronding

De resultaten mogen de deelnemers mee naar huis nemen met een opdracht: enthousiasmeer ook anderen om eens te 3D-printen.

Maak kennis met de 3D printer



Draaiboek

- 1 Introductie [15 minuten]**
Korte introductie van de 3Dprinter. De printer staat op de achtergrond te printen.
- 2 Ontwerpen [15 minuten]**
Zelf een 3D-ontwerp zoeken en downloaden. Laten zien hoe je een model downloadt en print. Cura-software helpt daarbij.
- 3 Maken [15 minuten]**
De deelnemers gaan zelf aan de slag. Introductie Tinkercad en downloaden/printen van eigen ontwerp.
- 4 Afronding [15 minuten]**
Resultaten delen en eventuele wensen voor een vervolg uitvragen.

Oorbellen 3D-printen



Bibliotheek Rijn en Venen (16.09.2022)



Idealiter doen de deelnemers zoveel mogelijk zelf. Dat kost meer tijd, maar levert een prettige interactie op tussen de deelnemers die durven afkijken en helpen.

Oorbellen 3D-printen



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop leren jongeren werken met 3Dsoftware, maken ze hun eerste 3D-ontwerp en leren ze en hoe een 3D-printer werkt.

Deelnemers

Maximaal 15
Leeftijd: 10-14 jaar

Facilitatoren

1 facilitator

Oorbellen 3D-printen



Machine en materialen

- laptop per persoon
- muis per persoon
- 3D-printer
- filament
- USB-stick / Micro SD-kaart
- instructiekaarten Tinkercad

Voorbereiding [10 minuten]

3D-printer klaarzetten en voorbeelden maken.

Afronding

Na de workshop wordt het ontwerp geprint. Dit krijgen de deelnemers bij de volgende activiteit of via de jongerenwerker om te houden.

Oorbellen 3D-printen



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Intro over 3D-ontwerpen en 3D-printen.
- 2 Maken [45 minuten]**
De deelnemers gaan aan de slag met het ontwerpen van oorbellen.
- 3 Afronding [5 minuten]**
Ontwerpen aan elkaar laten zien en eventueel eerste print al tonen. Afspraken maken over vervolgactiviteiten en ophalen 3D-prints. Vraag ook of er vrijwilligers zijn om te helpen met 3D-printen in de maakplaats..

3D-printen



Bibliotheek Rijn en Venen (01.12.2022)



Idealiter doen de deelnemers zoveel mogelijk zelf. Dat kost meer tijd, maar levert een prettige interactie op tussen de deelnemers die durven afkijken en helpen.

3D-printen



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop leren jongeren werken met 3Dsoftware, maken ze hun eerste 3D-ontwerp en leren ze hoe een 3D-printer werkt.

Deelnemers

Maximaal 15
Leeftijd: 10-14 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 jongerenwerker

3D-printen



Machine en materialen

- 1 laptop per persoon
- 1 muis per persoon
- 3D-printer
- filament
- USB-stick/Micro-SD-kaart
- instructiekaarten Tinkercad

Vorbereiding [10 minuten]

Klaarzetten 3D-printer en voorbeelden maken.

Afronding

Het ontwerp wordt na de workshop geprint. Dat krijgen de deelnemers bij de volgende activiteit of via de jongerenwerker om te houden.



3D-printen

3D-printen



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Introductie over 3D-ontwerpen en 3D-printen.
- 2 Maken [45 minuten]**
De deelnemers gaan aan de slag met het ontwerpen van een hoesje, houder of naambordje.
- 3 Afronding [5 minuten]**
Ontwerpen aan elkaar laten zien en eventueel eerste print al tonen. Afspraken maken over vervolgactiviteiten en ophalen van 3D-prints. Vraag ook of er vrijwilligers zijn om te helpen met 3D-printen in de maakplaats.

Unpacksessie



Bibliotheek Hoeksche Waard (06.11.2021)



Idealiter doen de deelnemers zoveel mogelijk zelf. Op deze manier kun je ook als non-expert een technische activiteit begeleiden.

Unpacksessie



Workshopbeschrijving

Geef kinderen de leiding over nieuwe technologie. In deze workshop gaan kinderen zelf aan de slag met een nieuwe techniek. Dit zorgt voor technisch vertrouwen, leren samenwerken probleemoplossend vermogen en programmeerskills.

Deelnemers

2 per materiaal/doos
Leeftijd: 9+

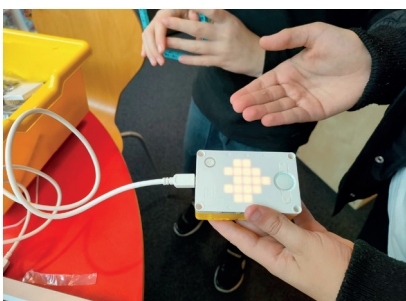
Facilitatoren

1 begeleider



Programmeren

Unpacksessie



Machine en materialen

- LEGO® Spike-robot in doos
- laptop/tablet met LEGO® Education-app
- optioneel: andere elektronica, zoals Microbit, MakeyMakey, LittleBits en LEGO® Mindstorms

Vorbereiding [10 minuten]

Leg leskaarten en tips klaar
Sluit de doos. Laat kinderen deze zelf openmaken en ontdekken.

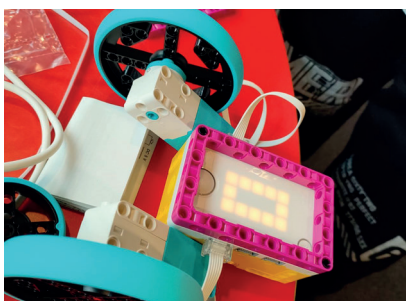
Afronding

Na het ontdekken van de technologie delen kinderen met elkaar wat ze hebben geleerd en hoe het werkt. Dit kunnen dus meerdere verschillende dingen zijn.



Programmeren

Unpacksessie



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [10 minuten]**
Korte opstartinstructie over de app (indien van toepassing) en de app downloaden.
- 3 Ontwerpen [15 minuten]**
In elkaar zetten van onderdelen, eerste experiment.
- 4 Maken [45 minuten]**
Acties geven aan de robot, eventueel met vragen als: zou dit ook kunnen?
- 5 Afronding [15 minuten]**
Deelnemers delen hun resultaten met elkaar. Dit kan ook tussentijds.



Programmeren

Programmeer je tuin



Bibliotheek Westland (03.09.2022)



Deze activiteit kan zowel als workshop als als open inloopactiviteit worden georganiseerd. Bij open inloop leg je de materialen klaar en geef je een korte instructie om aan de slag te gaan.

Programmeer je tuin



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maak je kennis met de digitale wereld van de tuinbouw en het programmeren en onderhouden van een kas.

Deelnemers

Maximaal 12
Leeftijd: 5-15 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



Programmeren

Programmeer je tuin



Machine en materialen

- 6 Microbits en kabel
- 6 laptops met internet
- 6 bodemvochtigheidssensoren/hygrometers
- 1 kas of 6 plantenpotten met planten
- instructiekaarten
- optioneel: geluidssensoren,
- LEDS, speakers

Voorbereiding [10 minuten]

Laptops en voorbeelden klaarzetten.

Afronding

Maak een foto van jouw slimme plant of kas en deel die met anderen. Je kunt ook actief om ideeën vragen hoe deze techniek in te zetten.



Programmeren

Programmeer je tuin



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wat is de makerplaats, wat is een Microbit, wat gaan we doen?
- 2 Oefenen [15 minuten]**
Kleine klassikale oefening met de Microbit: toon een smiley en maak een lichtkrant.
- 3 Aan de slag [30 minuten]**
Ga aan de slag met de vochtsensor. Dit kan met een handleiding of met instructie van een begeleider.
- 4 Afronding [10 minuten]**
Deel je resultaat met anderen en vertel hoe je het hebt gemaakt.



Programmeren

Bee-Bot: Lettersoep



Bibliotheek Westland (03.09.2022)



Deze activiteit kan zowel als workshop als als open inloopactiviteit worden georganiseerd. Bij open inloop leg je de materialen klaar en geef je een korte instructie om aan de slag te gaan.

Bee-Bot: Lettersoep



Workshopbeschrijving

Verhalenderwijs wordt gebruik gemaakt van de Bee-Bot en Bee-Bot-mat. Deelnemers geven de Bee-Bot stap voor stap instructies. Hiermee leert de deelnemer de basis van programmeren.

Deelnemers

Maximaal 5
Leeftijd: 4-7 jaar

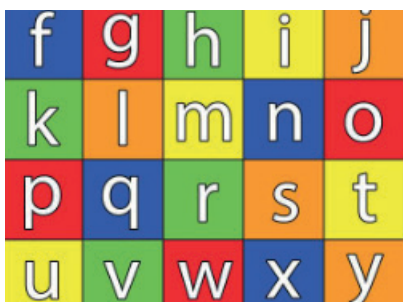
Facilitatoren

1 begeleider



Programmeren

Bee-Bot: Lettersoep



Machine en materialen

- receptkaart
- koksmuts
- Bee-Bot
- Bee-Bot-letterspeelmat
- letterpasta
- kleurplaten soepkom
- kleurpotloden
- lijm

Vorbereiding [10 minuten]

Voorbeelden klaarzetten.

Afronding

Plakwerk (bord lettersoep) kan mee naar huis worden genomen.



Programmeren

Bee-Bot: Lettersoep



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie en uitleg van de Bee-Bot.
- 2 Aan de slag [10 minuten]**
De deelnemers krijgen een receptkaart en soepbord (op papier, zie boven) en de opdracht om woorden te verzamelen.
- 3 Opdracht [30 minuten]**
De deelnemers kunnen hun eigen lettersoep gedicht maken met de Bee-Bot.
- 4 Afronding [5 minuten]**
Evalueren hoe het is gegaan en deelnemers bewustmaken van de vaardigheid programmeren.



Programmeren

Blue-Bot



Bibliotheek Hilversum (14.09.2022)



Leg de kaarten en matten op de grond, zodat de Blue-Bot niet van een tafel kan vallen.

Blue-Bot



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop kunnen kinderen en grootouders via de Blue-Bot kennismaken met programmeren.

Deelnemers

Maximaal 5 duo's

Leeftijd: 4-8 jaar + grootouders

Facilitatoren

1 begeleider



Programmeren

Blue-Bot



Machine en materialen

- 1 x prentenboek *Boer Boris*
- 5 x Blue-Bot
- 5 x Vloermat boerderij (print)
- 5 x werkblad *Programmeren met de Blue-Bot: de boerderij*
- 5 x set dobbelstenen boerderijthema + opdrachtkaart
- 5 x set programmeerkaarten

Voorbereiding [10 minuten]

Klaarzetten materialen en vloermatten printen.

Afronding

Eventueel kunnen de deelnemers met hun bieb pas het boek van Boer Boris lenen om thuis nog verder te lezen. Er zijn ook podcasts van.



Programmeren

Blue-Bot



Draaiboek

- 1 Introductie [15 minuten]**
Ontvangst en (interactief) voorlezen van het prentenboek.
- 2 Werkblad [15 minuten]**
Opdrachten van het werkblad maken.
- 3 Vervolgopdracht [30 minuten]**
Vervolgopdrachten doen met de opdrachtkaart en dobbelstenen.
- 4 Afronding [15 minuten]**
Afsluiting en uitloop voor degenen die nog verder willen experimenteren. Geef aan of de Blue-Bot te leen is of wanneer het volgende moment is om ermee te spelen in de bibliotheek.



Programmeren

Aan de slag met de mBot!



Bibliotheek Hilversum (15.09.2022)



De combinatie van kleinkinderen en grootouders kan erg waardevol zijn. Zorg er wel voor dat beide doelgroepen aangehaakt blijven in de workshop en dat ze echt samenwerken.

Aan de slag met de mBot!



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop leren de deelnemers meer over robotica. Ze gaan zelf programmeren en leren hoe je de mBot instructies kan geven. Deze workshop is speciaal voor kleinkinderen en grootouders.

Deelnemers

Maximaal 5 duo's
Leeftijd: 8-12 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



Programmeren

Aan de slag met de mBot!



Machine en materialen

- 5 mBots
- 5 tablets met app mBlock Blockly
- instructieboekjes
- optioneel: zitzakken om op de grond vlak bij de robot te kunnen zitten

Vorbereiding [10 minuten]

Instructiekaarten en -boekjes printen en klaarleggen. Check de versie van de app en robot.

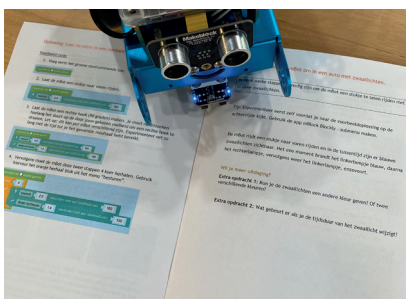
Afronding

Geef aan of de mBot te leen is of wanneer er opnieuw mee gespeeld kan worden.



Programmeren

Aan de slag met de mBot!



Draaiboek

1 Introductie [10 minuten]

Met de mBot kun je meer leren over robotica. De mBot is een kleine robot. Door zelf te programmeren, kun je de mBot instructies geven.

2 Aan de slag [45 minuten]

Maak kennis met de mBot via de lessen van de app mBlock Blockly. Er zijn ook opdrachten voor deelnemers die meer uitdaging kunnen gebruiken.

3 Afronding [5 minuten]

Elkaar vertellen hoe het is gegaan en wat je leuk vond. Laat weten wanneer de volgende activiteit is.



Programmeren

Aan de slag met de GreenScreenBox



Bibliotheek Hilversum (18.11.2022)



In deze activiteit is de samenwerking tussen generaties heel waardevol. Waar de een snel aan de slag gaat met de techniek, is de ander meer bedacht op welke scènes erin moeten komen.

Aan de slag met de GreenScreenBox



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop leer je werken met de GreenScreenBox. Je maakt kennis met het green-screen-effect: alles wat groen is verdwijnt en kun je vervangen door een andere afbeelding.

Deelnemers

Maximaal 5 duo's
Leeftijd: 7-12 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



Programmeren

Aan de slag met de GreenScreenBox



Machine en materialen

- 5 x GreenScreenBox
- 5 x GreenScreenBox-toolkit
- 5 x iPad
- 5 x handleiding (A5-boekje)
- 5 x invulformulier script
- 5 x potje groene klei
- doos met accessoires (Playmobil, dieren)
- potloden, pennen, gummen

Voorbereiding [10 minuten]

Instructiekaarten en -boekjes printen en klaarleggen. Boxen klaarzetten.

Afronding

De deelnemers krijgen de gemaakte video per mail toegestuurd.



Programmeren

Aan de slag met de GreenScreenBox



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Ontvangst en uitleg van de activiteit.
- 2 Aan de slag [65 minuten]**
Zelfstandig werken aan het filmpje.
- 3 Afronding [15 minuten]**
Afsluiting, bekijken en doorsturen van het resultaat.
(Optioneel: samen met de groep de video's bekijken.)



Programmeren

Mokken bedrukken



Bibliotheek Gorredijk (27.10.2021)



Deze activiteit kan ook met andere doelgroepen worden uitgevoerd. Afhankelijk van de mate van digitale geletterdheid kan men sneller aan de slag.

Mokken bedrukken



Workshopbeschrijving

In deze workshop maken deelnemers een eigen ontwerp op de computer en drukken ze die op een mok met behulp van een sublimatiemachine.

Deelnemers

5 (toekomstige) vrijwilligers
Leeftijd: 55+

Facilitatoren

1 facilitator met ruime ervaring
1 begeleider met weinig tot geen ervaring

Mokken bedrukken



Machine en materialen

- 1 sublimatiemachine
- 5 computers
- 10 mokken
- sublimatiepapier
- transferfolie

Vorbereitung [10 minuten]

Klaarzetten teksten en voorbeelden.

Afronding

Deelnemers krijgen de mok meteen mee naar huis. Tip: stop er meteen een flyer in van maakplaats om door te geven aan anderen.



Lasersnijder

Mokken bedrukken



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [20 minuten]**
Wat is een sublimatiemachine en hoe werkt die?
- 3 Ontwerpen in 2D [15 minuten]**
Sleutelhangers uitsnijden en samen het laseren bekijken.
- 4 Maken [45 minuten]**
Eigen ontwerp maken op basis van een aantal sjablonen.
- 5 Afronding [15 minuten]**
Voorbeelden laten zien en ervaringen uitwisselen.

Maak kennis met de lasersnijder

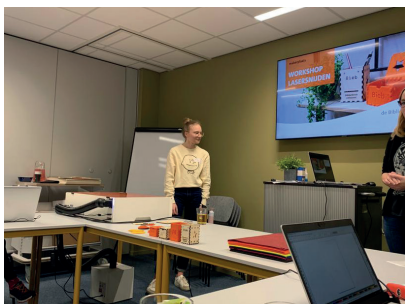


Bibliotheek Oldenzaal (22.11.2021)



Overlaad deelnemers niet met te veel of te ingewikkelde voorbeelden.

Maak kennis met de lasersnijder



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maak je kennis met de lasersnijder. Je verkent het programma Inkscape door zelf een sleutelhanger te maken. Daarna kun je kiezen tussen verschillende opdrachten, zoals het maken en pimpen van een pennenbakje of kerstbal.

Deelnemers

Maximaal 6
Leeftijd: 10-15 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
2 begeleiders

Maak kennis met de lasersnijder



Machine en materialen

- 7 laptops met Inkscape
- USB-stick
- hout
- vilt in diverse kleuren en diktes
- ringetjes voor sleutelhangers
- drinken en wat lekkers

Voorbereiding [10 minuten]

Voorbeelden klaarzetten.

Basishandleiding Tinkercad en Inkscape klaarleggen.

Afronding

Deelnemers nemen hun eigen ontwerp mee. Daarnaast kun je een flyer en/of een boekenlegger met het maakplaatslogo op vilt meegeven.



Lasersnijder

Maak kennis met de lasersnijder



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [10 minuten]**
Voorbeelden laten zien en gezamenlijke opdracht: sleutelhangers maken.
- 3 Ontwerpen [15 minuten]**
Sleutelhangers uitsnijden en samen het laseren bekijken.
- 4 Maken [45 minuten]**
Eigen ontwerp maken op basis van een aantal sjablonen.
- 5 Afronding [15 minuten]**
Ervaringen uitwisselen, evaluatieformulieren invullen en groepsfoto maken met sleutelhangers.

Maak kennis met de lasersnijder

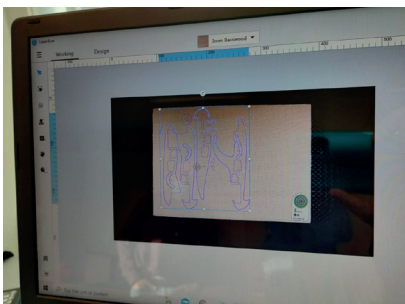


Bibliotheek Hoeksche Waard (08.11.2021)



Door deze workshop met verschillende groepen te combineren, creëer je de mogelijkheid om de community van de maakplaats te vergroten. Maak tussendoor tijd voor ontmoeting en gesprek.

Maak kennis met de lasersnijder



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maak je kennis met de lasersnijder. Hierbij worden vrijwilligers en geïnteresseerden uitgenodigd om te leren de lasersnijder te gebruiken.

Deelnemers

Maximaal 15
Leeftijd: 18+

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider

Maak kennis met de lasersnijder



Machine en materialen

- lasersnijder
- laptop (met Inkscape of Illustrator)
- Laserbox-software
- houtplaten/karton/acryl

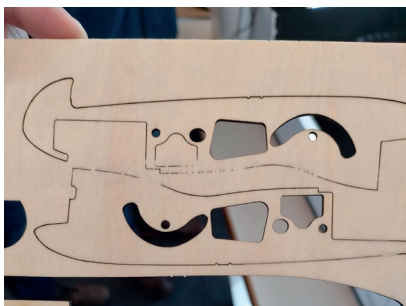
Vorbereiding [10 minuten]

Voorbeelden klaarzetten.
Basishandleiding Inkscape/
Illustrator klaarleggen.

Afronding

Deelnemers kunnen hun eigen ontwerp meenemen en geven aan welke bijdrage ze in de toekomst kunnen leveren.

Maak kennis met de lasersnijder



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [10 minuten]**
Wat is een lasersnijder, wat kan die en hoe werkt die?
- 3 Ontwerpen [15 minuten]**
Maak je eerste ontwerp met vectoren.
- 4 Maken [45 minuten]**
Uitsnijden en graveren.
Idialiter meerdere iteraties.
- 5 Afronding [15 minuten]**
Resultaten delen en activiteit evalueren.



Lasersnijder

Kerstversiering maken



Bibliotheek Rivierenland (14.12.2021)



Deze activiteit is eerder uitgevoerd met een anderstalige doelgroep, maar leent zich ook goed voor introductie van de maakplaats aan collega's en andere geïnteresseerden.

Kerstversiering maken



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop gaan de deelnemers ontwerpen met een tablet of laptop. Vervolgens gaan zij aan de slag met de lasersnijder.

Deelnemers

Maximaal 12

Leeftijd: 18+

Facilitatoren

1 facilitator

1 begeleider



Lasersnijder

Kerstversiering maken



Machine en materialen

- 7 laptops
- software: Inkscape
- 1 laptopbegeleider
- 1 x groot scherm en HDMI
- 12 x iPad met Adobe Capture
- papier en dikke zwarte stiften
- verlengsnoer/stekkerdozen

Vorbereiding [10 minuten]

Basishandleiding Inkscape, voorbeelden en geprepareerde kerstballen.

Afronding

Eigen ontwerp meenemen.



Lasersnijder

Kerstversiering maken



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie: wat is de maakplaats, wat is de lasersnijder en wat gaan we doen?
- 2 Maken [35 minuten]**
Maak een tekening op papier voor een kerstornament en graveer dat via Adobe Capture.
- 3 Maken [30 minuten]**
Start met ontwerpen in ontwerpsoftware. Start met een naam, maar kan ook over naar ander ontwerp indien te makkelijk.
- 4 Afronding [15 minuten]**
Ervaringen uitwisselen, resultaten delen en activiteit evalueren.

Het maken van merchandise

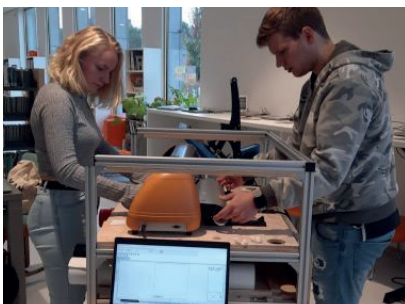


Bibliotheek Rivierenland (20.10.2021)



Idealiter doen de deelnemers zoveel mogelijk zelf. Dat kost meer tijd, maar is een investering in de zelfstandigheid.

Het maken van merchandise



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maak je kennis met de vinylsnijder. Deelnemers kunnen stickers maken met de vinylsnijder en een totebag bedrukken met de transferpers, en eventueel ook naamplaatjes of sleutelhangers graveren en/of 3D-printen.

Deelnemers

Maximaal 10

Leeftijd: 14+

Facilitatoren

1 facilitator

1 begeleider



Vinylsnijder

Het maken van merchandise



Machine en materialen

- 5 laptops (minimaal met muis en oplader)
- Inkscape en Tinkercad voor 2D- en 3D-ontwerpen
- groot scherm en HDMI
- (Flock)folie
- pincet, scharen en transfertape
- 10 x totebag van de bieb

Voorbereiding [10 minuten]

Basishandleiding Tinkercad en Inkscape.

Afronding

Beeldbrengers goodiebag maken en vullen met eigen merchandise.



Vinylsnijder

Het maken van merchandise



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen?
- 2 Uitleg [10 minuten]**
Uitleg mogelijkheden en apparaten.
- 3 Brainstormen [5 minuten]**
Brainstorem over wat ze willen maken.
- 4 Ontwerpen [40 minuten]**
Klassikaal opstarten met Inkscape.
- 5 Afronding [10 minuten]**
Eindresultaten vastleggen voor op social media.



Vynylsnijder

De mooiste vis van de zee



Bibliotheek Westland (03.09.2022)



Bereid het printbestand en de achtergrond van de onderwaterwereld alvast voor. Door deelnemers geen keuze te geven in achtergrond blijft het doorlooptempo hoog. Tip: zet je logo op de achtergrond.

De mooiste vis van de zee



Workshopbeschrijving

Spelenderwijs maken de deelnemers kennis met het green screen via het boek *De mooiste vis van de zee*. Met een knutselopdracht maken zij hun eigen vissen en vervolgens laten zij met een tablet de green screen de vissen in een onderwateromgeving tot leven komen.

Deelnemers

Maximaal 12 tegelijk
Leeftijd: 4-8 jaar

Facilitatoren

1 tot 2 begeleiders



Greenscreen

De mooiste vis van de zee



Machine en materialen

- boek *De mooiste vis van de zee*
- green screen (Chroma Key)
- green screen box + toolbox
- 1 tablet (met camera)
- printvel *Mooiste vis*
- kleurpotloden/stiften
- lijm, schaar, knutselmateriaal
- materiaal voor in de zee (denk aan schelpen en zand)
- printer

Vorbereiding [10 minuten]

Basishandleiding Inkscape, voorbeelden en geprepareerde kerstballen.

Afronding

Na het maken van een foto in de onderwaterwereld wordt de foto uitgeprint en kunnen deelnemers die meenemen naar huis.

De mooiste vis van de zee



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte uitleg van de opdracht.
- 2 Voorlezen [5 minuten]**
Het boek *De mooiste vis van de zee* voorlezen en de prententekeningen laten zien.
- 3 Ontwerpen [15 - 30 minuten]**
Vis inkleuren, versieren en uitknippen.
- 4 Aan de slag [5 minuten]**
Greenscreenbox laten zien met de tablet en Chromavid app. Inrichten van de box.
- 5 Afronding [5 minuten]**
Foto maken en printen.

Tijger in je bed



Bibliotheek Westland (06.10.2022)



Deze activiteit kan zowel als workshop als als open inloopactiviteit worden georganiseerd. Bij open inloop leg je de materialen klaar en geef je een korte instructie om aan de slag te gaan.

Tijger in je bed



Workshopbeschrijving

Spelenderwijs maken de deelnemers kennis met het green screen via het boek *Tijger in je bed*. Ze laten hun eigen tijgers middels een tablet en green screen in de jungle tot leven komen.

Deelnemers

Maximaal 12
Leeftijd: 5-10 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider

Tijger in je bed



Machine en materialen

- tekenbladen
- boek *Tijger in je bed*
- knutselmaterialen
- kleurpotloden en stiften
- optioneel: junglegeluiden tijdens het knutselen
- plakband, tape, duplo en attributen voor op de set

Voorbereiding [10 minuten]

Materialen klaarzetten.

Green screen testen.

Afronding

Iedere deelnemer krijgt het gemaakte beeld mee als fotoprint.

Tijger in je bed



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte uitleg van de opdracht.
- 2 Voorlezen [5 minuten]**
Het boek *Tijger in je bed* voorlezen en de tekeningen laten zien.
- 3 Ontwerpen [15 - 30 minuten]**
Tijger inkleuren, versieren en uitknippen.
- 4 Aan de slag [5 minuten]**
Green screen-box laten zien met de tablet en Chromavid app. Box inrichten.
- 5 Afronding [5 minuten]**
Foto maken en printen.

Kriebelbeestjes maken

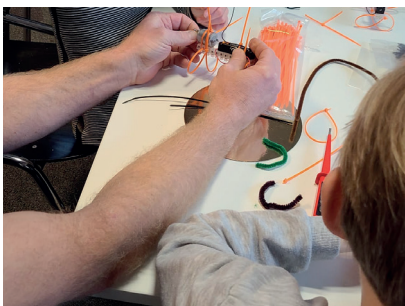


Bibliotheek Westland (30.11.2022)



Bij het maken van kriebelbeestjes kun je enorm variëren in het gebruik van materialen. Met een stift of potlood eraan kun je zelfs een tekenrobot maken.

Kriebelbeestjes maken



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop kunnen deelnemers een eigen kriebelbeestje maken.

Deelnemers

Maximaal 12
Leeftijd: 8-12 jaar

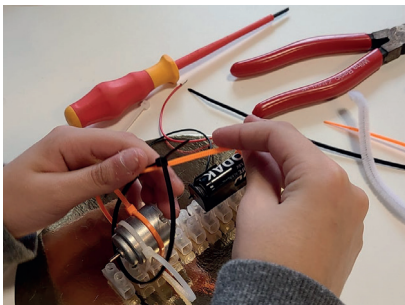
Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



Electronica

Kriebelbeestjes maken



Machine en materialen

- motortje
- kroonsteenstrip
- staaldraad
- tuimelschakelaar
- tiewraps
- stroomdraad
- pompons
- plakogen
- batterijhouder met draad
- batterijen

Vorbereiding [10 minuten]

Materialen per kriebelbeestje klaarzetten.

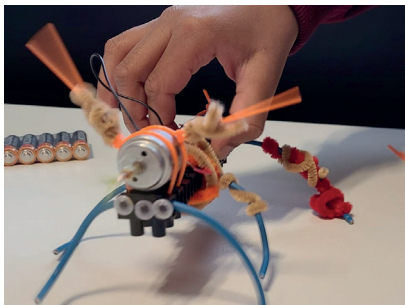
Afronding

Deelnemers mogen hun eigen kriebelbeestje mee naar huis nemen.



Electronica

Kriebelbeestjes maken



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie: wat is een kriebelbeestje, wat gaan we doen?
- 2 Maken [15 minuten]**
Deelnemers maken het lijf van het beestje en sluiten vervolgens de motor en batterij aan.
- 3 Itereren [30 minuten]**
Als het kriebelbeestje eenmaal beweegt, kunnen aanpassingen worden gemaakt of wedstrijdjes worden gedaan.
- 4 Afronding [10 minuten]**
Deel je resultaat met anderen en vertel hoe je het hebt gemaakt.



Electronica

Tafel van de Stad

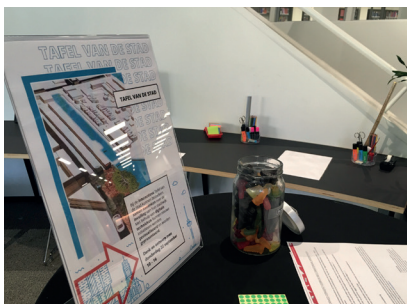


Mediatheek Hogeschool Rotterdam
(22.09.2022)



In deze bijeenkomsten staat ontmoeten en vertrouwen centraal, niet zozeer hoe goed de vrijwilligers de machines na deze sessie beheersen.

Tafel van de Stad



Workshopbeschrijving

Visualiseer je ideeën over een stadsdeel met een interactieve tafel: de Tafel van de Stad.

Deelnemers

Doelgroep: studenten & docenten
Leeftijd: 16+

Facilitatoren

1 begeleider



Conceptontwikkeling

Tafel van de Stad



Machine en materialen

- poster
- Tafel van de Stad
- (digitale) enquête
- pen en papier

Vorbereiding [10 minuten]

Deelnemers informeren en uitnodigen. Maquette en vragenlijsten klaarzetten.

Afronding

Indien deelnemers daar goedkeuring voor geven actief op de hoogte houden per mail en interne kanalen.



Conceptontwikkeling

Tafel van de Stad



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Korte introductie van de Tafel van de Stad.
- 2 Brainstorm [10 minuten]**
Uitvraag van mogelijkheden en toepassingen.
- 3 Afronding [5 minuten]**
Vervolgstappen of nieuwe aanknopingspunten bespreken.

Huisjes maken (Gouden Leerroute)

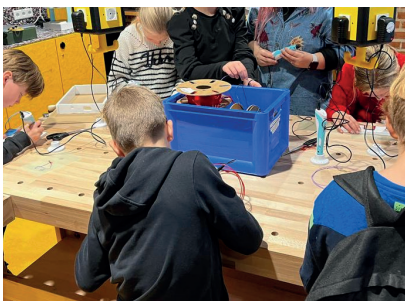


Bibliotheek ZINiN (24.11.2022)



Door ook andere collega's mee te nemen in de activiteiten, kunnen ook toevallige voorbijgangers te woord worden gestaan of worden geïntroduceerd in de maakplaats.

Huisjes maken



Workshopbeschrijving

Deze workshop is een onderdeel van een lessenserie van de Gouden Leerroute. Als onderdeel van een project komen deze leerlingen eenmalig op bezoek in de maakplaats om huisjes te bouwen met behulp van de foamsnijder en 3D-pennen.

Deelnemers

Doelgroep: Gouden Leerroute
Leeftijd: 10-14 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider
1 docent

Huisjes maken



Machine en materialen

- foamsnijder
- lijm, schaar, mesjes
- 3D-pennen
- Talkbackboard
- materialen: papier, stof, foambord, dun hout, folie en kunststof

Voorbereiding [10 minuten]

Materialen en werkplekken klaarzetten, baliemedewerker informeren.

Afronding

Alle zelfgemaakte huisjes mogen worden meegenomen of tentoongesteld.

Huisjes maken



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie van de maakplaats en de opdracht van vandaag.
- 2 Inspiratie [15 minuten]**
Presentatie met bijzondere bouwwerken die inspireren om anders te bouwen.
- 3 Maken [60 minuten]**
De deelnemers gaan aan de slag met een ontwerp en bouwwerk. Ze mogen daarvoor diverse machines en materialen gebruiken.
- 4 Afronding [5 minuten]**
Evalueren hoe het is gegaan, wat er is geleerd en wat deelnemers in het vervolg zouden willen leren of doen.

Resilience Café



Mediatheek Hogeschool Rotterdam
(20.10.2022)



In deze bijeenkomsten staat ontmoeten en vertrouwen centraal, niet zozeer hoe goed de vrijwilligers de machines na deze sessie beheersen.

Resilience Café



Workshopbeschrijving

In deze activiteit maken verschillende deelnemers in een café-setting plannen maken voor een leefbare, veilige en rechtvaardige stad. De activiteit bestaat uit workshops, discussies en hands-on activiteiten. Omdat een café zonder bar geen café is, staan er drankjes en hapjes op tafel.

Deelnemers

Doelgroep: studenten en docenten

Leeftijd: 16+

Facilitatoren

1 facilitator

3 begeleiders

Resilience Café



Machine en materialen

- foambord (voor illustratie)
- eten en drinken
- papier, post-its en stiften
- vraagstukken en stellingen

Vorbereiding [10 minuten]

Deelnemers werven en tafels met eten en drinken klaarzetten.

Afronding

Illustratie van totale opbrengst bekijken en eventueel in subgroepen verdere afspraken maken.

Resilience Café



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Welkom en introductie.
Overzicht programma.
- 2 Activiteiten [90 minuten]**
Keuze uit divers workshop-programma.
- 3 Ontmoeten [20 minuten]**
Informeel opbrengsten
uitwisselen en evalueren.

Ontdek Minecraft in VR



Bibliotheek Oldenzaal (20.10.2021)



Bij veel VR-brillen zit een introductie die helpt om de bril te gebruiken. Dat kan goed werken, maar let op dat deelnemers niet te lang in die stappen blijven hangen.

Ontdek Minecraft in VR



Workshopbeschrijving

Alle kinderen die fan zijn van Minecraft, dromen ervan om in die wereld rond te lopen. Met een VR-bril wordt dat mogelijk. Kinderen ontdekken in deze maakplaatsactiviteit hoe een VRbril werkt.

Deelnemers

Maximaal 10
Leeftijd: 8-12 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
2 begeleiders



Virtual Reality

Ontdek Minecraft in VR



Machine en materialen

- 6 VR-brillen
- app First Steps
- laptop
- 8 tablets
- 1 tafel en stoelen voor deelnemers
- Minecraft Java Edition
- Drinken en wat lekkers
- Inkscape

Vorbereiding [10 minuten]

Voorbeelden klaarzetten.
Tutorials volgen.

Afronding

Diploma printen per deelnemer.



Virtual Reality

Ontdek Minecraft in VR



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doe.
- 2 Uitleg [20 minuten]**
Uitleg VR-bril en First Steps-app.
- 3 Bouwen [15 minuten]**
De deelnemers gaan bouwen in Minecraft en wisselen elkaar af.
- 4 Kijken [20 minuten]**
Elkaars wereld bekijken.
- 5 Afronding [10 minuten]**
Terugkoppeling en afronding. Geef ook aan: zijn de brillen te lenen?



Virtual Reality

Stickers maken



Bibliotheek Rivierenland (08.12.2021)



Deze activiteit is uitgevoerd met een anderstalige doelgroep. Door deze activiteit met taal te combineren, ontstaan nieuwe gesprekken en mogelijkheden. De techniek is hierin een middel.

Stickers maken



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop kunnen de deelnemers stickers maken met de vinylsnijder en daarmee een totebag of T-shirt bedrukken met een transferpers.

Deelnemers

Maximaal 14

Leeftijd: 18+

Facilitatoren

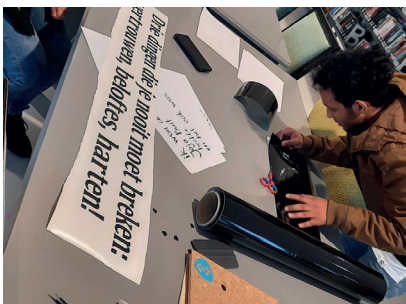
1 facilitator

1 begeleider



Vinylsnijder & Transferpers

Stickers maken



Machine en materialen

- 8 laptops + muis + oplader
- Inkscape
- 1 x laptop voor vinylsnijder
- 1 x groot scherm + HDMI
- 8 x iPad met Adobe Capture
- papier + dikke zwarte stiften
- pincet, scharen, transfertape en totebag
- verlengsnoer en stekkerdozen

Voorbereiding [10 minuten]

Basishandleiding Inkscape.

Geprepareerde stickers.

Afronding

Iedereen mag zijn eigen ontwerp meenemen.



Vinylsnijder & Transferpers

Stickers maken



Draaiboek

- 1 Introductie [15 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen? Voordoen transferpers.
- 2 Ontwerpen [45 minuten]**
Voorbeelden laten zien.
Gezamenlijke opdracht: sleutelhangers maken.
- 3 Maken [30 minuten]**
Na een eerste maaksel mag iedereen nog een tweede ontwerp maken en uitproberen.
- 4 Afronding [15 minuten]**
Ervaringen uitwisselen, resultaten delen en activiteit evalueren.



Vynylsnijder & Transferpers

Library The Game



Mediatheek Hogeschool Rotterdam
(03.11.2022)



Studenten kunnen in dit multidisciplinaire
project Edubadges verdienen.

Library The Game



Workshopbeschrijving

In deze workshop maken studenten een spel voor studenten. Het doel van het spel is om de kennis en vaardigheden van studenten bij het zoeken naar informatie te verbeteren.

Deelnemers

8 studenten van de pleidingen
Lero, IPO, CMD & CMGT

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider



Brainstorm

Library The Game



Machine en materialen

- papier
- pen
- post-its
- optioneel: eten en drinken

Vorbereiding [10 minuten]

Plan schrijven en deelnemers werven via verschillende kanalen.

Afronding

Afspraken maken over het vervolg.



Brainstorm

Library The Game



Draaiboek

- 1 Introductie [5 minuten]**
Welkom en korte introductie van de ontwikkeling van de mediatheek.
- 2 Kick-off [15 minuten]**
Uitleg van de opdracht en mogelijkheid tot stellen van vragen.
- 3 Brainstormen [60 minuten]**
De deelnemers gaan aan de slag met een ontwerp en bouwwerk. Ze mogen daarvoor diverse machine
- 4 Afronding [5 minuten]**
Vervolgafspraken maken.



Brainstorm

Samen maken (met anderstaligen)



Bibliotheek ZINiN (27.09.2022)



In het werken met anderstalige doelgroepen is het onder andere belangrijk om laagdrempelig te beginnen en het tempo goed af te stemmen op de groep. Zet ontmoeten centraal boven techniek.

Samen maken (met anderstaligen)



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maken nieuwe vrijwilligers kennis met elkaar en diverse machines. Daarnaast leren ze hoe ze een activiteit inrichten. Het belangrijkste doel is om vrijwilligers vertrouwen te geven om de apparatuur te gebruiken en uit te proberen.

Deelnemers

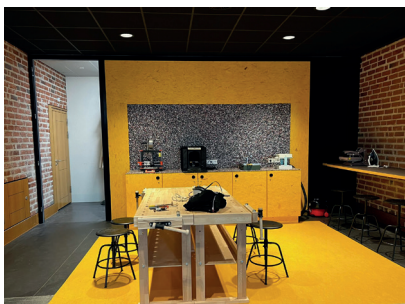
Doelgroep: statushouders
Leeftijd: 18+

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider

... Diversen

Samen maken (met anderstaligen)



Machine en materialen

- snijplotter
- overige apparatuur en tekeningen voor volledig beeld, zoals 3D-pennen)
- Talkbackboard
- verbruiksmaterialen

Voorbereiding [10 minuten]

Koffie en thee klaarzetten.

Machines testen en voorbeelden maken.

Afronding

Alle zelfgemaakte objecten mogen worden meegenomen of tentoongesteld.

... Diversen

Samen maken (met anderstaligen)



Draaiboek

- 1 Ontvangst [60 minuten]**
Apparatuur klaarzetten en ontmoeting tolken en docenten met eten.
- 2 Introductie [10 minuten]**
Korte inleiding over de maakplaats.
- 3 Instructie [30 minuten]**
Uitleg over de snijplotter.
- 4 Maken [60 minuten]**
Aan de slag met de snijplotter in twee kleine groepen.
- 5 Afronding [5 minuten]**
Plenaire afsluiting met reacties en ideeën van statushouders voor de toekomst.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Bibliotheek ZINiN (15.09.2022)



In deze bijeenkomsten staat ontmoeten en vertrouwen centraal, niet zozeer hoe goed de vrijwilligers de machines na deze sessie beheersen.

Maak kennis met de maakplaats



Workshopbeschrijving

Tijdens deze workshop maken nieuwe vrijwilligers kennis met elkaar en diverse machines. Daarnaast leren ze hoe ze een activiteit inrichten. Het belangrijkste doel is om vrijwilligers vertrouwen te geven om de apparatuur te gebruiken en uit te proberen.

Deelnemers

Doelgroep: vrijwilligers
Leeftijd: 18+

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Machine en materialen

- lasersnijder
- borduurmachine
- Adobe Capture App
- laptop
- Talkbackboard
- materialen: papier, stof, dun hout, folie en kunststof

Vorbereiding [10 minuten]

Machines klaarzetten en testen.

Afronding

Alle zelfgemaakte objecten mogen worden meegenomen of tentoongesteld.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Draaiboek

- 1 Introductie [15 minuten]**
Korte introductie, beschikbare apparatuur introduceren en kort voorstelrondje doen.
- 2 Hands-on [60 minuten]**
Imiteren, itereren en improviseren. Tijdens deze sessie een reflectiemoment inlassen en verder werken.
- 3 Afronding [15 minuten]**
Evalueren hoe het is gegaan, wat er is geleerd en wat de vervolgstappen zijn.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats

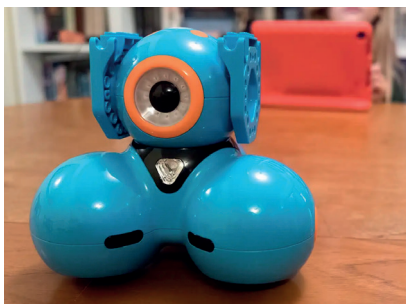


Bibliotheek Rijn en Venen (27.10.2022)



Een activiteit met open inloop geeft veel vrijheid aan deelnemers. De drempel om iets nieuws uit te proberen is dan laag, maar de spanningsboog vaak ook. Zorg daarom voor voldoende afwisseling in het aanbod.

Maak kennis met de maakplaats



Workshopbeschrijving

Tijdens een activiteitenmiddag in een lokaal buurthuis sluit de bibliotheek aan met haar maakplaats om de drempel te verlagen om met nieuwe technologie aan de slag te gaan. Deze activiteit heeft een open inloop.

Deelnemers

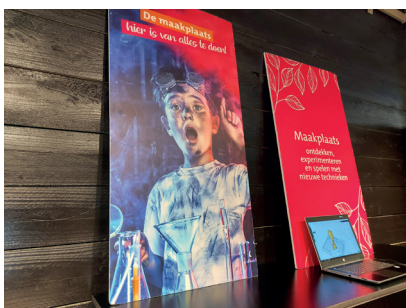
Maximaal 15 tegelijk
Leeftijd: 10-18 jaar

Facilitatoren

1 facilitator
1 begeleider
Optioneel: hulp van stagairs

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Machine en materialen

- 3D-printers + filament
- Dash-robots + opladers
- 3D-pen + filament
- laptops met Tinkercad
- cheatsheet Tinkercad

Vorbereiding [10 minuten]

Klaarzetten 3D-printer en voorbeelden maken.

Afronding

Het ontwerp wordt na de workshop geprint. Dat krijgen de deelnemers bij de volgende activiteit of via de jongerenwerker om te houden.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Draaiboek

- 1 Introductie [1 minuut]**
Welkom in de maakplaats,
uitleg van wat er te doen is.
- 2 Aan de slag [15 minuten]**
Deelnemers gaan zelf aan
de slag met een machine
waar plek is of waar ze
interesse in hebben.
Bijvoorbeeld 3D-ontwerpen
in Tinkercad en 3D-printen,
of spelen met de Dashrobot.
- 3 Afronding [2 minuten]**
Wat heb je geleerd vandaag?
Hoe vond je dat? Wat zou je
de volgende keer willen
maken of uitproberen?

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Bibliotheek Gorredijk (10.11.2021)



Door het clusteren van vrijwilligers of collega's in verschillende expertteams is het mogelijk om in korte tijd veel kennis op te bouwen en angst voor het onbekende om te zetten in een uitdaging.

Maak kennis met de maakplaats



Workshopbeschrijving

In deze workshop gaan vrijwilligers voor het eerst aan de slag met machines en apparaten in de maakplaats. Er worden kleine teams gevormd van vrijwilligers en/of collega's die samen expert willen worden in het gebruik van een machine.

Deelnemers

6 (toekomstige) vrijwilligers
Leeftijd: 18+

Facilitatoren

1 facilitator

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Machine en materialen

- sublimatiemachine
- transferpers
- 3D-printer
- 3D-pen
- lasersnijder
- vinylsnijder
- laptops
- materialen voor machines

Voorbereiding [10 minuten]

Klaarzetten apparatuur en voorbeelden.

Afronding

Deelnemers krijgen hun eigen werk mee en worden benaderd voor een vervolgactiviteit of het verzorgen en/of begeleiden van een activiteit.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Draaiboek

- 1 Introductie [10 minuten]**
Korte introductie: wie is wie, wat gaan we doen, wat is een maakplaats?
- 2 Tour [20 minuten]**
Welke machines staan in het lab en wat kunnen ze?
- 3 Kennismaken [45 minuten]**
Aan de slag met een machine. Vooral de focus op gebruik van de machine, minder op ontwerpen.
- 4 Afronding [15minuten]**
Ervaringen uitwisselen en vervolgspraken maken.

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats

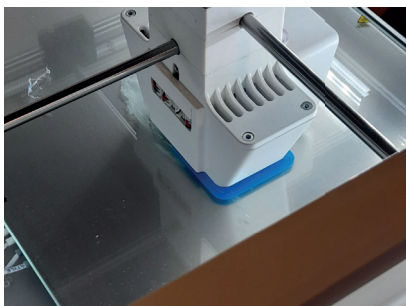


Bibliotheek Oldenzaal (20.12.2021)



Het helpt als deze laagdrempelige activiteit door veel collega's wordt gevolgd: van baliemedewerker tot community librarian tot locatiemanager.

Maak kennis met de maakplaats



Workshopbeschrijving

Personeel van de bibliotheek kan kennismaken met de apparatuur die is aangeschaft voor de maakplaats. Tijdens deze bijeenkomst kunnen ze kiezen om met één apparaat echt iets te maken.

Deelnemers

Maximaal 8
Leeftijd: 18+

Facilitatoren

4 begeleiders

... Diversen

Maak kennis met de maakplaats



Machine en materialen

- 6 virtual reality-brillen en app First Steps
- lasersnijder en materialen
- 3D-printer en materialen
- snijplotter en materialen
- 8 laptops
- 4 tablets
- drinken en wat lekkers
- Inkscape

Vorbereiding [10 minuten]

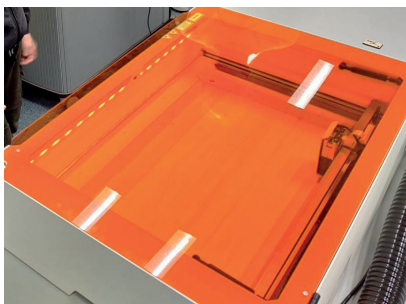
Voorbeelden en sjablonen klaarleggen.

Afronding

Eigen ontwerp meenemen.
Sleutelhangers gemaakt met lasersnijder voor alle deelnemers met naam en logo van maakplaats.

... Diversen

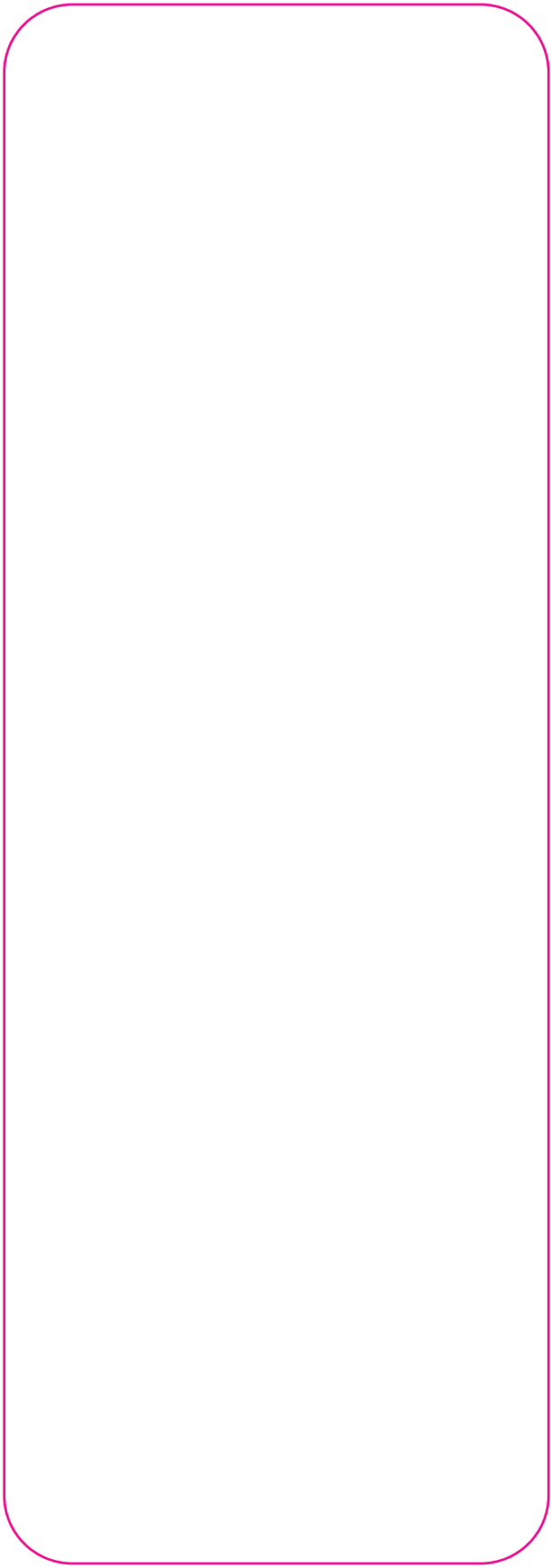
Maak kennis met de maakplaats



Draaiboek

- 1 Inloop [15 minuten]**
Koffie en thee.
- 2 Uitleg [15minuten]**
Uitleg van de ontwikkelingen van de maakplaats, toelichting van de apparaten die nieuw zijn aangeschaft en voorbeelden geven van wat je met elk apparaat kan maken.
- 3 Ontwerpen [45 minuten]**
Deelnemers splitsen op en gaan aan de slag.
- 4 Afronding [15 minuten]**
Ervaringen uitwisselen en resultaten delen.
Evaluatie van de activiteit met behulp van een poster met stickers en meegeven sleutelhangers.

... Diversen



KB } nationale
bibliotheek

 **TU**Delft



HOGESCHOOL ROTTERDAM