

Gruppemedlemmer

Maria Ødegaard	maria94oedegaard@gmail.com
Anna Maria Bukalska	annamariabukalska@gmail.com
Harald Maartmann-Moe	haraldmmoe@gmail.com
Jon Even Thorjussen	jonetho@student.matnat.uio.no

Hvorfor vi valgte prosjektet

Det var mange interessante prosjekter, og individuelt sett likte vi mange av dem. Vi diskuterte de ulike prosjektene, og bestemte oss for å velge ut i fra interesser fremfor hvilket firma/ kontaktperson det var på prosjektet. Temaer som natur, klima og miljø og morsom læring fremfor kjedelig skole engasjerte oss. Vi ønsket i tillegg å jobbe med noe som kunne være tangible. Vitensenteret var en flott mulighet, og vi valgte derfor de.

Hvem er vi

Vi har alle vært borti Java, Arduino og Processing-programmering og skal bidra på denne delen om det blir aktuelt. På programmeringsdelen er vi sterke da vi i tillegg har to gruppemedlemmer som har gått utenfor pensum og kan flere programmeringsspråk. Vi er ellers en gruppe med forskjellige individer og har forskjellige meninger noe som skaper god diskusjon.

Tre av oss har jobbet med barn før, og tar med seg noen erfaringer fra dette. Vi har også variert kunnskap i forskjellige dataprogrammer.

Det blir en utfordring å sette seg inn i det pedagogiske perspektivet å finne ut hvordan man best mulig kan lære bort om drivhuseffekten.

Vi har ikke tildelt spesifikke roller til spesifikke personer, alle skal være med på alle typer aktiviteter for økt læringsutbytte. En forutsetning for at dette skal gå, er å ha god kommunikasjon og holde oss oppdatert på hva som er gjort og hva som skal gjøres.

Teknisk museum og Oslo vitensenter

Hovedinteressentene våre er vitensenteret på Teknisk museum, representert av kontaktperson Jan Alfred Andersson, og vitensenterets publikum.

Teknisk museum ligger på Kjelsås i Oslo og ble stiftet i 1914. I 2014 var det 262 604 besøkende og av disse var det 60% barn og unge. Oslo Vitensenter er en del av Teknisk Museum som tilbyr lekende læring av vitenskaplige temaer.

Om prosjektet - mål og utfordringer

Vitensenteret skal utvide og lage en "Grønn sone" og er ute etter finne mulige utstillinger de kan stille ut. Vår oppgave er å lage en prototype i form av en interaktiv installasjon som svarer på prosjektets problemstilling:

"Green house effect: How can museum audiences learn what this is and gain some experiences related to the phenomenon"

På oppfordring fra Vitensenteret tar vi faglig sett inspirasjon fra læreplanen for 1. vgs, siden det er her drivhuseffekten for første gang er del av læreplanen. Hovedfokuset vårt vil ligge på å lage en informativ og engasjerende utstilling som lærer de besøkende om drivhuseffekten. Vitensenteret er i tillegg opptatt av at læringen skal være på et lekende vis. Etter analyse av data samlet i en spørreundersøkelse fant vi mye som tydet på at hovedmålet til foreldre som besøkte Vitensenteret var å engasjere barna til å lære. Samtidig observerte vi oppførsel som tydet på at det kanskje var litt "for gøy", og barna ikke hadde fokus på selve læredelen. Å lage en installasjon som er lærerik, inspirerende og ikke kun underholdene, slik at de yngste ikke blir ufokusert på læringen kan bli en utfordring.

Planen videre

Vi har valgt å bruke metodologien Instructional Design. Vi har valgt dette siden det er en metodologi som er utviklet for å skape læreplattformer.

Første steg videre blir å komme opp med designalternativer, presentere disse for Vitensenteret og lage prototyper ut fra feedback derfra. Vi vil også ta kontakt med vitensenterets pedagogiske ansvarlig for rådgivning til utforming og tema. Vi vil også ta for oss noen undersøkelser i forhold til vitensentre Jan Alfred Andersson refererte oss til.

En oppdatert prosjekt og milepælplan vil fortløpende få nytt innhold når vi får planlagt neste steg. Den ligger på vår nettside : <http://vitensenter.bitbucket.org/>.