

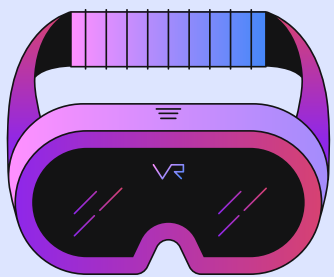
# Leg med teknologier

I vores aktivitet finder du to stationer. I første station bliver du slået omkuld i en helt ny verden af Virtual Reality. Ved station to, skal du finde dit indre legebarn frem, for her bliver du introduceret til en ny måde at lege med teknologien.

## Station 1: VR-briller

Her skal du bruge teknologien Virtual Reality ved hjælp af en brille og to fjernbetjening. Du spiller spillet Super Hot, som er et virtuelt skydespil. Du skal vise dine hotte moves igennem nogle baner, hvor du både skal skyde, kaste med flasker og kaste med kastestjerner mod røde mænd.

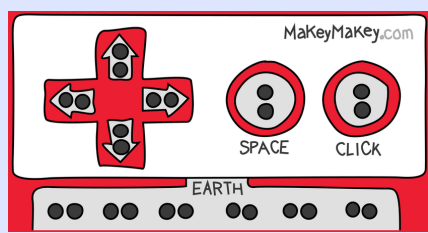
Samtidig kan dine venner holde øje med hvad du ser på storskærm.



## Station 2: Makey-Makey

*Get creative!*

Makey-Makey er et tastatur, hvor du selv kan lave tasterne. Her på stationen, skal du i modellervoks forme dine helt egne figurer og bagefter koble dem til Makey-Makey'en. Den er nemlig koblet til en computer, hvor du spiller spillet Super Mario. Sæt dine samarbejdsevner, sprog og finmotorik på prøve!



## Observation/ refleksion af Station 1



Vi afprøvede aktiviteten to forskellige steder, hvor det ene var spontant og det andet var planlagt.

Forskellen var, at den skeptiske borger var villig til at prøve VR-brillerne ved den spontane oplevelse, end borgerne ved den planlagte.

Desuden observerede vi, at der blev skabt et større fællesskab, da VR-brillerne var koblet op til en storskærm og de, der ikke spillede, kunne heppe og guide spilleren.

Derudover var det lettere at guide den ældre borger, som havde sværere ved teknologi og medier.

## Observation/ refleksion af Station 2

Deltagerne brugte lang tid på at give deres æstetiske udtryk gennem deres modellervoks-figurer og dette var nærmest en aktivitet i sig selv.

Vi havde fokus på at skabe et makerspace\*, derfor skulle deltagerne selv finde ud af, hvad og hvordan de skulle gøre. Dette viste sig dog at rammerne for opgaven var for uklare og deltagerne havde svært ved at løse opgaven uden hjælp fra facilitatorerne.



## MEN, hvorfor VR og Makey-Makey?

Vi har gennem vores afprøvninger og portfolioopgaver, erfaret nogle forskellige ting.

Virtual Reality danner rammer for et oplevelsesrum, som skaber en anden virkelighed. Dette kan bidrage til ro, flow og fordybelse men også indbyde til leg, oplevelse og udfordringer. Samtidig kan det give en pause fra virkeligheden og antallet af apps, videoer og oplevelser i det virtuelle univers er uudtømmelige, så mulighederne er nærmest uendelige.

Makey-makey'en lægger op til, at man kan lave sit eget spil eller instrument. Lev Vygotsky mener, at man langsomt mister kreativiteten fra man begynder i skole, da fokus i skolen er på bestemte fag og facit og ikke de kreative/æstetiske processer. Makey-makey'en indbyder til at man kan være kreativ og eksperimenterende, både med programmering og teknologiforståelse.

Desuden gør Makey-Makey'en, at man går fra at være konsument (forbruger) til at være producent, hvilket giver en større indsigt i teknologiforståelse og hvordan man agerer i den teknologiske verden som pædagog såvel som barn/bruger/beboer/borger.

Vi har valgt at lave en plakat, da det afspejler vores læringsforløb på vores valgfag Digitale Medier & Kultur.

\*Makerspace: Er et sted, hvor mennesker mødes, eksperimenterer og bygger med forskellige materialer og værktøjer. I Makerspace foregår læring gennem dét, at man skaber.

