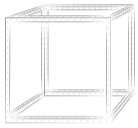


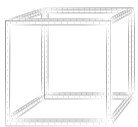


Skab kreative og innovative mikroverdener med TinkerQube

TinkerQube indbyder til øjeblikkelig byggeleg

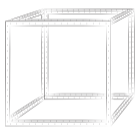


Elevernes læring starter allerede med boksen, som TinkerQube opbevares i. Hver kvadratiske kasse indeholder otte samlesæt, som kommer i en elegant og smart opbevaring af træ i et blødt og lækkert design. Lad eleverne samle deres egen mikroverden, der passer til den aktivitet, de skal lave.



Rummet danner centrum i legen, og indbyder til, at eleverne skal udfolde sig kreativt, undersøgende og opfindsomt sammen med ting og teknologier, de omgiver sig med i forvejen.

Med lidt fantasi, kan elevernes byggeredskaber blive en uendelig kilde til legens artefakter og scenografi. Ligesom eleverne kan øve sig i at få teknik og leg til at smelte sammen med kreative og innovative processer.



Gem hurtigt legen væk, eller udstil den til inspiration for andre, når timen er slut. Næste gang det er tid til at lege, tager det kun et øjeblik at fortsætte, hvor eleverne slap byggelegen sidst.



Det siger udvikleren om TinkerQube

TinkerQube er udviklet af Carsten Juncher, som er stifteren bag UPFIND, der designer og producerer mobile byggerum til pædagogiske aktiviteter på tværs af fag.

"Vi har et særligt fokus på at lave enkle og inviterende rammer, der gør det let at arbejde praktisk, fagligt, rumligt og fantasifuldt med hinanden og de mange ting og teknologier, vi omgiver os med."

- Carsten Juncher

GPV prøvede TinkerQube på et personalemøde



"TinkerQube ansporer kreativ tænkning, uden at man skal mestre et kreativt værktøj eller en bestemt teknik.

Det er samtidig skønt, at TinkerQube er tabula rasa, når man starter."

Henrik Kirsmeier
AV- og IT-tekniker



Jeg oplevede, at det var rigtig svært at komme i gang, lige pludselig havde vi gang i en rigtig god leg, og blev mere modige undervejs."

Lizzi Cederskjold
Kursussekretær og administrativ koordinator



"TinkerQube er en katalysator for kreative og innovative processer, fordi designet er enkelt og overskueligt."

Knud Skov
Pædagogiske IT-konsulent





TinkerQube i pædagogisk praksis



TinkerQube har et kæmpe potentiale i den pædagogiske praksis, hvis man eksempelvis bruger byggerummene til:

- at bygge et produkt i en projektuge.
- at visualisere en proces.
- til at idéudvikle.

Eksempelvis: Hvordan får man flere unge til at cykle i skole?

Anders Vejgaard

Pædagogisk IT-konsulent



TinkerQube kan bruges:

- til oplæg/fremlæggelse i forbindelse med en projektopgave og eksempelvis i et dansk- eller naturfagsforløb.
- til at idéudvikle et fremtidsscenario eller en udvikling i klassefællesskabet.
- som teambuilding: Eleverne arbejder parvis i hver deres side af byggerummet, for afslutningsvis at forene deres indhold på midten.

Mette Hørlyk Friis

Kreativ medarbejder

Målgruppe

Alle aldre

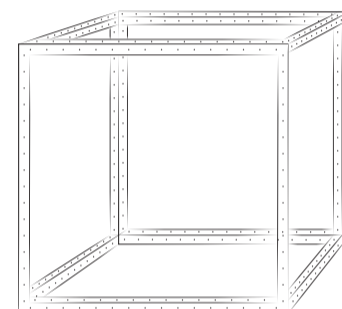
Pris

8 TinkerQubes + tilbehør til 32 personer

24.750 DKK + moms

Få mere viden

Upfind.dk



TinkerQube tilbyder:

- Et center i legen, som eleverne kan bruge til at skabe nye idéer og projekter.
- Et fleksibelt møbel, som eleverne kan forme til bestemte rum, der passer til aktiviteten, de laver.
- En platform, hvor eleverne kan skrive, tegne, filme, bygge, opfinde, lære og lege i flere dimensioner.
- Et showroom, hvor eleverne kan stable og udstille igangværende projekter .
- Et praktisk møbel, eleverne kan bruge som opbevaring.



Lån TinkerQube på GPV

GPV udlåner 2 TinkerQube bokse, som hver indeholder 8 byggesæt til 32 personer.

Booking

Send din bestilling på mail til: gpvbestilling@gladsaxe.dk, og angiv; navn, telefonnummer, institution/skole i Gladsaxe, ønsket antal sæt og låneperiode.

Råd og vejledning



Knud Skov

Pædagogisk IT-konsulent

bkdkk@gladsaxe.dk