

Evaluering af projektmodning - Esbjerg Kommunes Biblioteker 2016

Innovate, Make og Remake



Esbjerg Kommunes Biblioteker

Nørregade 19

6700 Esbjerg

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Baggrund for evalueringen	3
2. Formålet med evalueringen	3
3. Konklusion	4
4. Teori – makerspaces i biblioteksregi	4
5. Maker Event	5
5.1. Registering af besøgende	5
5.2. Kvalitative interviews og observation	5
5.3. PR og markedsføring	6
6. Samarbejdspartnere.....	7
6.1. MakerStorm netværket	7
6.2. Coding Pirates	9
7. Udviklingsmuligheder fremadrettet.....	9
8. Projekt tid og regnskab	11
Bilag 1.	12
Bilag 2.	13

Udarbejdet af projektleder Kiera Conboy

Team Kommunikation & Koordinering

Esbjerg Kommunes Biblioteker

1. Baggrund for evalueringen

I projektmodningen er Esbjerg Kommunes Biblioteker gået i dybden med at undersøge, hvem der har interesse i at støtte op om maker-kulturen i Esbjerg Kommune både i forhold til relevante samarbejdspartnere, interessenter og brugere.

En del af undersøgelsesfeltet er at udforske, hvordan vi i fremtiden kan samarbejde om at styrke maker-kulturen i Esbjerg.

For at kunne realisere dette mål har vi i perioden fra februar – august 2016 afholdt tre netværksmøder med relevante samarbejdspartnere fra Esbjerg Kommune. Formålet med netværksmøderne er at blive klogere på, hvordan vi kan forene vores kræfter i kommunen, samle netværk og finde gensidig inspiration.

Projektmodningen handlede også om, hvordan vi som bibliotek bedst muligt kan støtte op om maker-kulturen i lokal området. Derfor har vi undersøgt, hvordan biblioteket kan lære af maker-kulturen, og på hvilket niveau vi kan spille en rolle i forhold til maker-kulturen og lokal innovation.

Igennem netværksmøderne fandt vi frem til, at der er et behov for synliggørelse og samling af folk, der selv er makers og har erfaring med maker-kulturen enten fra deres professionelle liv eller fritiden.

Ud fra det identificerede behov besluttede vi, at afholde et Maker Event på Esbjerg Hovedbibliotek, hvor vi som bibliotek skulle facilitere mødet mellem ligesindede indenfor maker-kulturen. Formålet var at skabe grobund for netværksdannelse og interessefællesskaber i lokalområdet samt synliggøre maker-kulturen.

2. Formålet med evalueringen

Dette er en intern evaluering og gennemføres af en medarbejdergruppe fra Esbjerg Kommunes Biblioteker, som også er ansvarlig for den indsats der evalueres. Medarbejdergruppen består af teamlederne Karin Grøndahl Sørensen og Bo Knudsen, projektleder Kiera Sara Conboy, bibliotekarerne Henriette Karlskov Clausen og Anne-Lisa Pedersen samt praktikant Lea Hopp Linding.

Evalueringen har to hovedformål:

- Vi vil undersøge, hvad der virkede og hvad der ikke virkede i projektmodningen.
- Vi vil også undersøge, hvad interessenterne har fået ud af projektet.

3. Konklusion

På baggrund af projektmodningens undersøgelsesfelt og formål kan projektgruppen konkludere, at der er en lokal interesse for maker-kulturen i Esbjerg Kommune, og at der er grobund for et videre netværkssamarbejde med byens foreninger, der allerede beskæftiger sig med maker-kulturen. I den forbindelse har vi aftalt konkrete aktiviteter med fire lokale samarbejdspartnere og flere uddannelsesinstitutioner samt Esbjerg Erhvervsudvikling er interesseret i et fremtidigt samarbejde.

Projektgruppen kan endvidere konkludere, at målgruppen er bred, men der er alligevel identificeret to primære målgrupper: børnefamilierne og teknikinteresserede, hvoraf flest er mænd i alderen 15 – 35 år. Det interessante i denne sammenhæng er, at det er en gruppe, som biblioteket normalt har svært ved at tiltrække.

Projektgruppen har også undersøgt, hvad bibliotekets rolle er i maker-kulturen. I den forbindelse kan vi konkludere, at bibliotekets rolle ikke er at undervise, men at være facilitator, koordinator og skabe det åbne rum, hvor vi skaber et borgercentreret maker-sted, hvor børn og voksne kan mødes i et ligeværdigt fællesskab.

I den sammenhæng er det bibliotekets rolle, at understøtte interessefællesskaberne, men uden at vi laver et sammenstød med byens øvrige maker-tilbud.

4. Teori – Makerspace i biblioteksregi

I projektmodningen har vi haft en praktikant tilknyttet. En studerende fra SDU i Kolding som læser en bachelor i Bibliotekskundskab og Videnskommunikation. Praktikantens opgave har været at undersøge, hvordan et makerspace har sin berettigelse i biblioteksregi. Praktikanten har fundet frem til, at et makerspace på biblioteket kan forsvares, forklares og berettiges ud fra forskellige vinkler. Disse er bl.a.

- Biblioteksloven §1. hvor der står, at folkebibliotekernes formål er at fremme oplysning, uddannelse og kulturel aktivitet ved at stille bøger, tidsskrifter, lydbøger og andre egnede materialer til rådighed. I forbindelse med makerspace handler det netop om, at vælge andre egnede materialer til at understøtte læringsformålet.
- Et makerspace kan være med til at fremme forskellige kapitalformer hos deltagerne - både den sociale og kulturelle kapital styrkes gennem deltagelse i og adgang til et makerspace. Den sociale kapital styrkes ved, at man har mulighed for at indgå i et fællesskab med

andre mennesker og derigennem skabe sig et netværk. Den kulturelle kapital styrkes ved, at man opnår viden og dannelse ved at benytte et makerspace.

- Lykkeforskning peger på, at man bliver lykkelig af at opleve noget frem for bare at købe ting: *"Buying material goods won't scratch the itch (...) But experiences will"* (Brendan Howley 2016¹). Brendan Howley påpeger også, at eksempelvis en koncertbillet er dobbelt så tilfredsstillende som en iPhone, fordi koncertbilletten giver adgang til en oplevelse, hvorimod IPhonen bare er en genstand. På samme måde kan et makerspace tilbyde oplevelser, der kan være med til at øge brugernes livskvalitet og derved gøre dem lykkeligere.

5. Maker Event

Maker Eventet blev afholdt lørdag d. 1 oktober 2016 fra kl. 10.00 – 16.00 i samarbejde med fem lokale samarbejdspartnere (Tech4Fun, GeekLabs, Sydvestjyllands Efterskole, Onrobot fra Odense og Guldager Modelflyveklub), som har været til stor gavn i hele forløbet. På selve dagen var der 18 frivillige i alderen 15 – 62 år.

Formålet med Maker Eventet var at blive klogere på, hvilken lokal interesse der er for maker-kulturen i Esbjerg Kommune, og finde ud af om der er grund for at etablere et decideret maker-netværk i samarbejde med biblioteket.

Maker Eventet var derfor en dag, hvor der var fokus på netværksdannelse, innovation og maker-ånd. Her havde virksomheder, privatpersoner og uddannelsessteder mulighed for at fremvise opfindelser, sig selv og produkter. Målgruppen var børn, unge og voksne.

5.1. Registrering af besøgende

Der var et godt flow af besøgende hele dagen (se bilag 1), men det begyndte at stilne af fra kl. 14.00. Derfor mener projektgruppen, at man kunne genoverveje tidsrummet til en anden gang – måske kun fra kl. 10 – 14.

Vi kunne observere, at Maker Eventet tiltrak en bred målgruppe, men der var primært to hovedmålgrupper: Børnefamilierne og unge mænd i alderen 15 – 35 år. Børnefamilierne var mest repræsentative fra kl. 10.00 – 14.00, og de unge var mere repræsentative i tidsrummet kl. 13.00 – 15.30.

¹ Brendan Howley (marts 2016): *Makerspaces: meaning engines?* Information Today.

Det var en positiv overraskelse, at der var så stort et fremmøde af unge teknikinteresserede, fordi det er et segment, som biblioteket normalt har svært ved at tiltrække. Det betyder, at vi i fremtiden i højere grad kan arbejde frem imod et tydeligere ungeperspektiv. Det betyder også, at der er grobund for et tættere samarbejde med gymnasierne og uddannelsesstederne (UC Syd, Rybners, Esbjerg Gymnasium osv.) samt involvering af flere studerende og unge.

Vi har også tjekket op på besøgstallet i forbindelse med Maker Eventet og sammenlignet det med andre lørdage. Til Maker Eventet d. 1.10.2016 var der 664 besøgende på Esbjerg Hovedbibliotek. Til sammenligning var der 589 besøgende d. 24.9.2016 og d. 8.10.2016 var der 510 besøgende. Dette billede indikerer, at Maker Eventet tiltrak flere besøgende end normalt. (Se skema 1).

Skema 1: Besøgstal, Esbjerg Hovedbibliotek, udvalgte lørdage

26/9 2015	4/10 2015	24/9 2016	1/10 2016	8/10 2016
524	607	589	664	510

5.2. Kvalitative interviews og observation

På baggrund af to evalueringsmøder er projektgruppen blevet enige om, at der var en god stemning og et passende antal udstillere til rummets størrelse. Vi afholdte Maker Eventet et centralt placeret sted på biblioteket; medborgerzoneområdet og Storm P. salen.

Der var fem udstillere (Tech4Fun, GeekLabs, Sydvestjyllands Efterskole, On-robots fra Odense og Esbjerg Kommunes Biblioteker) i medborgerzonen og en udstiller i Storm P. salen (Guldager Modelflyveklub). Til Maker Eventet kunne besøgende prøve alt fra at bygge deres egen fjernstyret robotbil til at flyve med minidroner.

Rummene fungerede godt til formålet og den centrale placering i biblioteksrummet gjorde, at Maker Eventet var tydeligt og synligt for besøgende. Det vurderes, at der kunne have været mere udstilling i forhallen og generelt mere udsmykning.

På baggrund af kvalitative interviews og observation kan projektgruppen ligeledes konkludere, at de besøgende var tilfredse med tilbuddet og udstillernes stande. En besøgende udtalte: *"Der sker helt klart mere end jeg havde forventet"*. Der var også flere af deltagerne der udtrykte, at de håbede, at der kunne blive afholdt flere Maker Events i fremtiden.

Vi kunne også observere, at de besøgende gerne ville interagere med teknikken. Derfor kunne man næste gang med fordel afholde flere workshops,

Talks, debatoplæg og andre små happenings – herunder en Lego Mindstorm workshop. Eksempelvis fortæller 13 årige Markus Ohenschlæger, som selv har en drone derhjemme, at: *”Alt der er fjernstyret er fedt – det er fedt, når man selv kan styre det. Specielt udenfor, så er der meget større frihed”* (JydskeVestkysten 2016:8).

I projektgruppen vurderes det, at vi skal fokusere på kvalitet fremfor kvantitet. Teknikdelen gik også godt, der var ingen udfordringer, som vi ikke kunne klare på selve dagen.

5.3.PR og markedsføring

I forhold til pressen så var der god dækning (to artikler i JydskeVestkysten²), men markedsføringsdelen kunne blive bedre – En af vores samarbejdspartnere (Tech4Fun) udtaler:

”Vi mødte en del folk i alle segmenter og fik en god snak med dem - dog bed vi mærke i, at de fleste var kommet den dag uden at vide noget som helst om dette arrangement på forhånd ” (se bilag 2).

I forlængelse heraf udtaler formanden fra GeekLabs: *”Vi havde ikke den store tilslutning til vores mere workshop-prægede aktiviteter, så hvis man skulle gentage det (...), så skulle man måske annoncere det lidt mere intensivt, og måske kræve en forhåndstilmelding”* (se bilag 2).

Vurderingen er derfor, at der sagtens kunne have været mange flere besøgende til Maker Eventet, og at vi til en anden gang skal se lidt mere på markedsføringen. Vi manglede eksempelvis også materialer på engelsk, fordi vi til selve Maker Eventet blev opmærksomme på, at flere af de besøgende enten var internationale studerende eller fra en international virksomhed.

I denne sammenhæng ser projektgruppen et klart udviklingspotentiale, hvor man i højere grad kunne danne nye samarbejder på tværs af offentlige og private aktører og maker-folkene rundt om i kommunen. Vi ser et klart potentiale i at samarbejde mere med Esbjerg Erhvervsudvikling, som anser maker-steder som en platform, hvor de kan finde nye talenter til innovative projekter. Her handler et makerspace om, at sætte forskellige aktører sammen, som kan inspirere hinanden til nye måder at håndtere og løse samfundsudfordringer på. På denne måde anses et makerspace også som en short cut til ingeniørskolerne og de tekniske uddannelser. I et biblioteksregi kan vi derfor legitimere et makerspace, fordi det er med til at højne uddannelsesniveaue.

² JydskeVestkysten Esbjerg (28 september 2016): *Maker Event med masser af ny teknologi*. Infomedia, Sektion 3 (Esbjerg) s. 3.

JydskeVestkysten Esbjerg (2 oktober 2016): *Ole Opfindere overtog hovedbiblioteket i Esbjerg*. Infomedia, Sektion 3 (Esbjerg) s. 8.

Ellers har PR gruppen fremstillet plakater og flyers, som er blevet fordelt på bibliotekerne, skoler, uddannelsesinstitutioner og uddelt til alle vores samarbejdspartnere. Maker Eventet blev også oprettet, som et event på Esbjerg Kommune Bibliotekernes Facebookside og på Esbjerg Kommune Bibliotekernes hjemmeside under kommende aktiviteter samt på storskærme.

Maker Eventet er også blevet delt på skole-intra og uddannelsesinstitutionernes samt samarbejdspartnernes Facebooksider og storskærme.

Ugen op til Maker Eventet lavede vi også en stor udstilling ude i bibliotekets forhal, hvor Tech4Fun og GeekLabs hjalp med at få tingene sat op. De bidrog til udstillingen med en 3D printer, lysinstallation, robotter osv.

6. Samarbejdspartnere

I projektmodningen har vi sikret os relevante samarbejdspartnere. I den forbindelse har vi aftalt konkrete aktiviteter med GeekLabs (Esbjergs teknologiværksted), Tech4Fun (teknik og kommunikation for unge), Guldager Modelflyveklub og Sydvestjyllands Efterskole i Bramming. Vi har også været i kontakt med læreruddannelsen UC Syd, Syddansk Universitet og Esbjerg Erhvervsudvikling, som ligeledes er interesseret i et fremtidigt samarbejde.

Endvidere har Asbjørn Skovsende, som er ansat hos Varde Bibliotek som børnefaglig digital formidler, kontaktet os. Varde Bibliotek er i gang med udviklingen af et it-kreativt værksted/makerspace og vil derfor gerne se på muligheden for et netværkssamarbejde sammen med os, hvor vi kan udveksle erfaringer og dele netværk.

Vi har udarbejdet et spørgeskema (se bilag 2.), som vi efterfølgende har sendt ud til vores samarbejdspartnere. Formålet var, at få indsigt i om vores samarbejdspartnere har oplevet, at de har haft tilstrækkeligt indflydelse på processen og om der er grobund for et videre samarbejde og udviklingsmuligheder.

Her kan vi konkludere, at flere af dem meget gerne vil fortsætte samarbejdet sammen med Esbjerg kommunes Bibliotek, fordi de mener, at det vil være en god hjælp for at få endnu flere aktiveret i maker-kulturen.

I den sammenhæng udtaler Tech4fun: *"Et videre samarbejde vil da være en god hjælp for at få endnu flere "aktiveret" – de deltagende foreninger er jo temmelig forskellige og det sker jo at vi kommer i kontakt med nogen som måske var bedre hjulpet hvis de kom i kontakt med en anden forening"* (se bilag 2).

Formanden fra GeekLabs ser også meget positivt på et videre samarbejde og han begrundet det således: *"Jeg ser potentiale i, at vi kan hjælpe hinanden på tværs af klubber og kommunen med at eksponere den maker-kultur der*

allerede findes i området, og inspirere til at flere hopper med på bølgen” (se bilag 2).

Udover at bidrage med arbejdskraft, har alle samarbejdspartnerne været centrale i at være med til at udbrede festivalen i deres netværk.

6.1. MakerStorm netværket

I forbindelse med projektmodningen havde vi et mål om at etablere et netværk, hvor alle teknologi interesserede kan være med. Derfor skabte vi netværket MakerStorm og oprettede det som en åben gruppe på Facebook (pt. har vi 15 medlemmer). Facebookgruppen skal fungere som en opslagstavle og kontaktbase, hvor vidensdeling og erfaringsdeling kan finde sted. MakerStorm netværket har ligeledes domænet Makerstorm.dk, som har en placering under bibliotekets hjemmeside.

MakerStorm netværket er tænkt som et fællesskab for alle der sidder med en opfinder i maven. Det er et netværk for både professionelle aktører og gør-det-selv folket. MakerStorm netværket er en tværfaglig kommunikationskanal mellem forskellige interessenter, og selvom de har forskellige indgangsvinkler til maker-kulturen, så er det et forum, hvor de kan inspirere hinanden uforpligtende og få indblik i hinandens aktiviteter osv.

I evalueringen vil vi gerne finde ud om vores samarbejdspartnere har fået indsigt i MakerStorm netværket og kan se en udviklingsmulighed i netværket (se bilag 2). Her viser det sig, at de er i tvivl om, hvad formålet er med MakerStorm netværket.

I denne forbindelse udtaler formanden fra GeekLabs: *”MakerStorm opstod for mig lidt ud af den blå luft, og jeg er faktisk endnu ikke helt sikker på, hvad det er man vil med det. Jeg havde forstået, at der ville blive et netværk som kunne fostre samarbejde mellem foreningerne/klubberne, ikke et netværk for de individuelle brugere” (se bilag 2).*

I forlængelse heraf udtaler Tech4Fun: *”Facebook er godt til mange ting, men det er ikke løsningen bare at gøre, som de andre har gjort – vi har vores egen facebookside, men vi tror nu man skal tænke helt andre veje. Og så skal man nok kigge lidt mere mod udlandet og hvad de har gjort”.*

Ud fra disse udsagn og tilslutningen på Facebook kan vi konkludere, at det er en udfordring at få identificeret maker-folket i Esbjerg Kommune og få skabt et netværk mellem dem. Her skal vi som bibliotek gøre mere for at motivere interessenterne til at være aktive i netværket, invitere dem ind i Facebookgruppen og opfordre dem til at dele netværket med andre. Vi skal i højere grad gøre vores samarbejdspartnere til ambassadører for MakerStorm netværket, og de skal kunne se visionerne og dele netværket med andre interessenter.

Vurderingen fra projektgruppen er derfor, at hvis det skal lykkes at gøre MakerStorm netværket til en gavnlig kommunikationskanal mellem forskellige interessenter, så kræver det tid, fordi interessenterne først skal have opbygget et internet samarbejde, hvorefter at MakerStorm netværket kan være med til at facilitere det fremadrettet.

Det vurderes derfor, at vi som bibliotek skal afholde flere fysiske netværksmøder, og at vi skal aktivt mere ud og reklamere for netværket på universiteterne, de tekniske gymnasier osv. Formålet er at identificere nøglepersoner, der har en interesse for området, så de kan blive aktive medspillere i MakerStorm netværket.

Fremadrettet skal projektgruppen også have undersøgt, hvad Esbjerg Kommunes Bibliotekers ressourcer er i forhold til at kunne holde netværket kørende – hvad kræver det af os? Herunder formidlingen af netværket, det opsøgende arbejde, hvor mange timer kan afsættes, hvilket indhold vi skal have på Facebook, MakerStorm.dk osv., så det er interessant for brugerne. Vi forestiller os, at Facebook (MakerStorm) på sigt også skal bruges til at reklamere for vores eget Makerspace på Esbjerg Hovedbibliotek.

6.2. Coding Pirates

I projektmodningen har vi også forsøgt at få afklaret, om det giver mening at etablere en Coding Pirate afdeling for it-kreative sjæle mellem 7-17 år på Esbjerg Hovedbibliotek.

Coding Pirates er for alle der har lyst til at stifte bekendt skab med bl.a. robotter, programmering, spiludvikling og teknologi. Til afdelingen knyttes frivillige undervisere, der hjælper børnene og de unge med at udvikle deres it-kompetencer via ugentlige klubaftner.

Vi har kunnet konstatere, at der er en forholdsvis stor interesse for Coding Pirates i Esbjerg Kommune. Vi har afholdt et netværksmøde med to frivillige, som begge er interesseret i at være undervisere 2 timer om ugen. Men de er begge bekymret for, hvor meget tid ud over det vil kræve. De vil også gerne vide noget mere om, hvilke teknologier der er succes med og om der er noget undervisningsmateriale man kan bruge fra de andre Coding Pirates afdelinger. Derfor har vi aftalt, at lave et skypemøde med Louise fra Coding Pirates for at få mere information. På nuværende tidspunkt har vi også 4 tilmeldte børn.

Projektgruppen vurderer derfor, at der er et stabilt grundlag for at gå videre med etableringen af en Coding Pirates afdeling i Esbjerg Kommune. Dette er også baseret på, at hvis man ser på landkortet over Coding Pirates afdelinger i Danmark, så mangler der en Coding Pirates afdeling i det sydvestjyske. Det tættest man kommer herpå er Lunderskov, Haderslev, Tønder og Sønderborg.

7. Udviklingsmuligheder fremadrettet

Ud fra evalueringen vurderer projektgruppen, at der er gode udviklingsmuligheder for et Makerspace på biblioteket, fordi vi har identificeret, at der er en klar interesse for maker-kulturen i Esbjerg Kommune, og at der er gode samarbejdsmuligheder i lokalområdet.

Derfor fastholder vi kontakten til vores samarbejdspartnere, som har tilkendegivet, at de gerne vil være med til afholde forskellige maker-workshops på biblioteket. For at kunne fastholde de frivilliges interesse kræver det, at vi har de rette rum og at faciliteterne er i orden.

På baggrund af projektmodningen og den identificerede interesse der er for maker-kulturen i Esbjerg Kommune anbefaler projektgruppen, at man etablere et fysisk Makerspace på Esbjerg Hovedbibliotek – i første omgang kan det tænkes sammen med Læringsrummet, hvor vi integrerer It-undervisning sammen med et teknologi- og sproglaboratorium. Herunder vil vi gerne eksperimentere med biblioteket som et litterært maker-sted, hvor man sammenkæder Maker med ord (inspiration fra Roskilde Bibliotek).

Dette er i tråd med forståelsen af Maker som læringsrum, møderum og performerum, hvor vi som bibliotek agerer som facilitator og maker-koordinator, der understøtter netværksdannelse og interessefællesskaber.

Ved at vi som bibliotek stiller det åbne rum til rådighed og skaber opmærksomhed på andre fagområder, som borgerne nødvendigvis ikke ville opdage andre steder udvider vi rammerne for, hvad biblioteket er for en størrelse. Vi levendegør viden og gør viden nærværende og personlig ved interaktionen og vidensdelingen mellem mennesker.

Vi understøtter derfor stadig bibliotekspolitikken bare på en udvidet måde. Det handler ikke længere kun om formidlingen af det passive medie det handler i højere grad om den aktive menneskelige formidling, hvor et makerspace handler om at dele viden på nye måder.

Bilag 1.

Maker Event – tælling af besøgende

Registreringsskema fra d. 1 oktober 2016

Kl. 10.15	35 besøgende
Kl. 10.30	32 besøgende
Kl. 11.00	34 besøgende
Kl. 11.15	40 besøgende
Kl. 11.30	47 besøgende
Kl. 11.45	39 besøgende
Kl. 12.00	39 besøgende
Kl.12.15	47 besøgende
Kl. 12.30	52 besøgende
Kl. 12.45	59 besøgende
Kl. 13.00	37 besøgende
Kl. 13.15	34 besøgende
Kl. 13.30	31 besøgende
Kl. 13.45	26 besøgende
Kl. 14.00	6 besøgende
Kl. 14.30	9 besøgende
Kl. 15.00	10 besøgende

Bilag 2.

Maker Event 2016 – samarbejdspartnernes udsagn

Spørgeskema

1. Hvad synes I om planlægningsfasen – herunder netværksmøderne

- **Sydvestjysk Efterskole:** Det var spændene at være med til opbygningen af eventet. Det var rigtig godt.
- **Tech4Fun:** Planlægningsfasen var okay – når man tænker på at det var første gang og folk lige skulle ha' mulighed for at lærer hinanden at kende.
- **Guldager Modelflyveklub:** Den var OK
- **GeekLabs:** Jeg synes det gik meget stærkt fra ide over planlægning til afholdelse. Den opfattelse er nok delvis forstærket af at det blev gjort hen over en sommerferie, og at jeg ikke selv havde mulighed for at deltage i de første to netværksmøder. Der kunne godt have været kommunikeret en lidt mere overordnet stillingtagen til hele Maker Event konceptet og en mere skarp dagsorden på forhånd af netværksmøderne. Som jeg opfattede det så var mange lidt i tvivl hvad der blev tænkt om arrangementet fra bibliotekets side, og hvad der rent praktisk skulle foregå/beslattes på møderne.
-

2. Har I fået dækket jeres behov ift. rum, plads og praktiske foranstaltninger ift. afholdelsen af Maker event dagen?

- **Sydvestjysk Efterskole:** Ja
- **Tech4Fun:** Vi fik fint dækket vores behov – god plads og fin forplejning.
- **Guldager Modelflyveklub:** Ja
- **GeekLabs:** Der var lidt roderi med manglende strøm i kontakter og stikdåser da vi satte op på dagen, men ellers så syntes jeg faciliteterne var udmærkede og tilstrækkelige til vores brug.

3. Hvad synes I om tilslutningen af besøgende til Maker Event dagen?

- **Sydvestjysk Efterskole:** Det var rigtig flot.
- **Tech4Fun:** Vi mødte en hel del folk i alle segmenter og fik en god snak med dem. Nogle ville hører lidt om vores ungdomsarbejde andre om Amatørradio - dog bed vi mærke i at de fleste var kommet den dag uden

at vide noget som helst om dette arrangement på forhånd. Med andre ord der kunne da sagtens ha' været mange flere – måske man skulle se lidt mere på markedsføringen til en anden gang.

- **Guldager Modelflyveklub:** Den var ok, hvis vi skulle klare flere skulle vi have større lokaler til rådighed.
- **GeekLabs:** God og bred tilslutning. Mange der måske bare var nysgerige, og ikke nødvendigvis var potentielle brugere af de forskellige tilbud efterfølgende. Vi havde ikke den store tilslutning til vores mere workshop-prægede aktiviteter, som krævede mere fordybelse. Så hvis man skulle gentage det, skulle man måske skille den del ud i separate lokaler og annoncere det lidt mere intensivt, og måske kræve forhåndstilmelding. Men generelt en rigtig god fornemmelse af at havde eksponeret de gode tilbud vi synes vi har, over for en meget bredere målgruppe end vi normalt har kontakt med.

4. Er der grobund for et videresamarbejde og hvorfor?

- **Sydvestjysk Efterskole:** Ja, tænker jeg. Det vil være fin med en gentagelse. Jeg vil lige nævne muligheden for RoboParty, hvor man i hold kan bygge og programmere en robot.
- **Tech4Fun:** Et videre samarbejde vil da være en god hjælp for at få endnu flere "aktiveret" – de deltagende foreninger er jo temmelig forskellige og det sker jo at vi kommer i kontakt med nogen som måske var bedre hjulpet hvis de kom i kontakt med en anden forening. Et helt andet spørgsmål er bibliotekets rolle i dette – vi ved jo hvad man har startet andre steder (både de steder det er gået godt, men også de steder det er gået skidt) og vi har ikke nogen patentløsning, der kan bringe mere aktivitet til jer (biblioteket).
- **Guldager Modelflyveklub:** Både og – desværre har vi pt. ikke overskud til det.
- **GeekLabs:** Det mener jeg helt klart. Jeg ser potentiale i at vi kan hjælpe hinanden på tværs af klubber og kommunen med at eksponere den maker-kultur der allerede findes i området, og inspirere til at flere hopper med på bølgen.

5. Hvad synes I om MakerStorm på Facebook, og hvordan kan vi udvikle det bedre?

- **Sydvestjysk Efterskole:** Ok
- **Tech4Fun:** Facebook er godt til mange ting men der er ikke løsningen bare at gøre som de andre har gjort – vi har vores egen side, men vi tror nu at man skal tænke helt andre veje. Og skal man nok kikke lidt mere mod udlandet og hvad de har gjort.
- **Guldager Modelflyveklub:** (Ikke angivet svar)
- **GeekLabs:** MakerStorm opstod for mig lidt ud af den blå luft, og jeg er faktisk endnu ikke helt sikker på hvad det er man vil med det. Jeg havde forstået at der ville blive et netværk som kunne fostre samarbejde mellem foreningerne/klubberne, ikke et netværk for de individuelle brugere. Jeg har kun kigget meget lidt på Facebook-gruppen, og der virker det helt dødt og tomt for nuværende. Der er ikke engang en ordentlig forklaring af målgruppe og geografisk udbredelse, eller et link til makerstorm.dk som forklarer (en smule) mere.