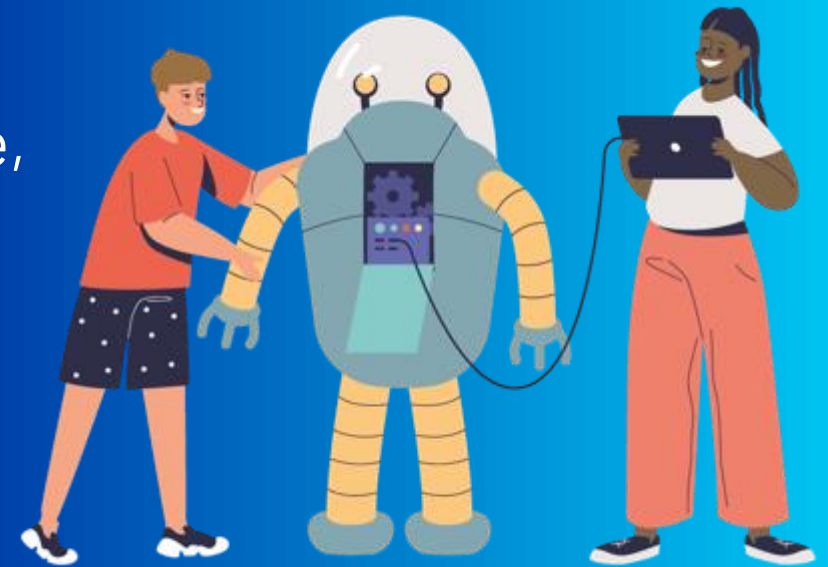


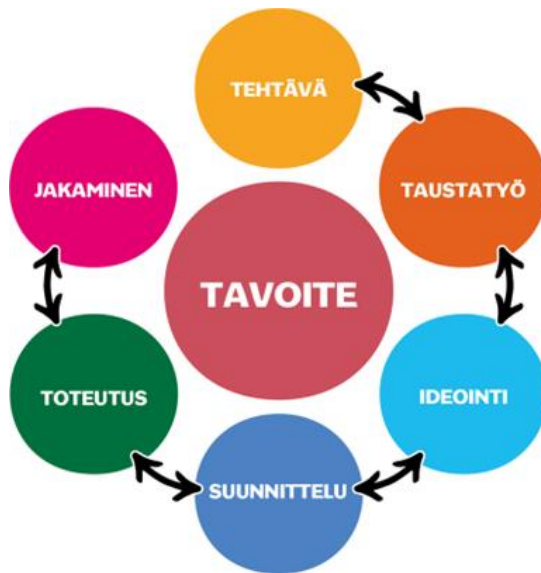


ToolCamp

” ett årligt evenemang för att fira uppfinningsrikedom, kreativitet och samarbete, under vilket barn och unga i olika åldrar tar sig an utmaningar och hittar på idéer för att lösa dem.”



ToolCamp i PRAKTIKEN



- Ett ToolCamp-projekt går ut på att man jobbar med att lösa en viss utmaning, och det hålls en särskild ToolCamp-dag.
- Projektet bör genomföras i enlighet med STEAM-processen.
- Hela processen dokumenteras och presenteras för allmänheten och juryn på ToolCamp-dagen tillsammans med den lösning som utvecklats för att lösa utmaningen.
- ToolCamp ordnas en gång om året, och utmaningarna offentliggörs i slutet av varje läsår inför det kommande läsåret.

VEM KAN DELTA?



- ToolCamp är öppet för barn och unga i årskurs 0–9 samt elever på andra stadiet.
- Utmaningarna tacklas i grupper om 3–5 personer.
- Helheten lämpar sig för alla barn och unga och kombinerar olika läroämnen och undervisningsmetoder.

ToolCamp -DAG

- På ToolCamp-dagen kommer de representanter som deltagarna själva valt ut att presentera sina arbeten vid mässmontrarna och genom korta presentationer.
- På ToolCamp-dagen tar juryn del av gruppernas arbete, resultat och presentationer.
- Det finns även program för lärarna under dagen.
- Det går att delta som gäst i huvudevenemanget.



TÄVLINGSKATEGORIER OCH -KRITERIER

Jury kommer att dela ut priser i olika **kategorier***, med separata serier för daghemsgrupper, lågstadiegrupper, högstadiegrupper och andra stadiets grupper.

SAMARBETE: gemensamt ansvar, rollfördelning, dokumentation av samarbetet

ANSVARSFULLHET: livscykel, ekologi, etik

TILLÄMPNING AV TEKNIK: användning av teknik som stöd för informationssökning och dokumentation, samarbete med hjälp av teknik, digital design och tillverkning

PROBLEMLÖSNING OCH INNOVATION: Beskrivning av lösningen och motiveringar, användning av en målgrupp

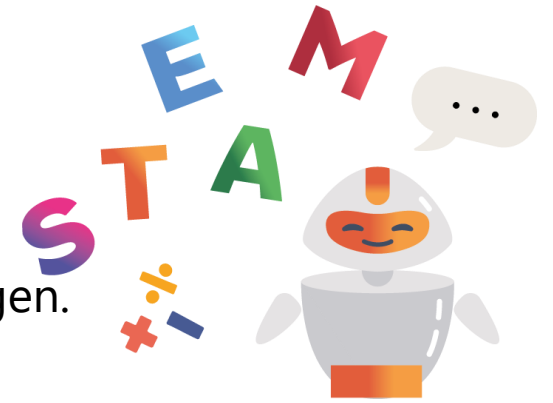
KOMMUNIKATION OCH VISUALITET: beskrivning av processen, dokumentationens begriplighet

KÄMPE

+

ÖVERGRIPANDE TÄVLING

TÄVLINGENS REGLER



1. Teknik måste användas för att framställa lösningen eller som en del av själva lösningen.
2. Arbetet måste ske i grupper
3. Det rekommenderas att digital design och tillverkning ingår i lösningen.
4. Lösningen på utmaningen måste testas.
 - barnen och ungdomarna ska presentera lösningen för utvalda målgrupper som testar den
 - gruppen gör ändringar i lösningen utgående från målgruppens svar
5. Hela processen ska presenteras under evenemanget.
 - Formatet kan vara vilket som helst (till exempel en poster, video, PowerPoint-presentation).
 - Det är viktigt att processen dokumenteras på ett pedagogiskt sätt.
6. Lösningen kan också presenteras genom en aktivitet (t.ex. spel eller lek).
7. Det måste framgå av alla lösningar att de har tagits fram med beaktande av [AGENDA 2030-målen](#).

ToolCamp 2024

**Exempel på hur ToolCamp
går till i praktiken**



Tidtabell



ToolCamp-utmaningarna publicerades våren 2023.

Grupperna har valt en utmaning och arbetat med denna utmaning på olika sätt.

Anmälan för de valda grupperna ska göras senast den 15 april 2024.

ToolCamp-dagen ordnas 21–22.5.2024.

Toolcamp-dagens tävlingsblock

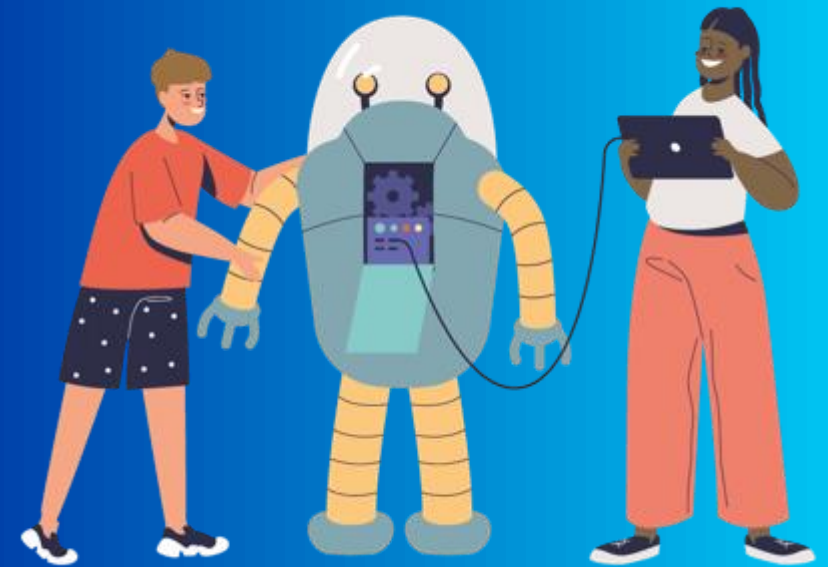


Dag 1	Dag 2
5–8-åringar	K-16
Klasserna 3–6	
Klasserna 7–9	

- I ToolCamp-dagen kan högst två grupper per daghem, lågstadieskola, högstadieskola eller läroanstalt på andra stadiet delta, medan fyra grupper kan delta från en grundskola.
- På den andra dagen ordnas endast en serie som är öppen för alla målgrupper.
- Grupperna som deltar väljs ut genom en kvaltävling som ordnas vid varje enhet (skola/daghem).
- Man får också delta i tävlingen med en blandad åldersgrupp.
- Gruppen måste vara på plats för att visa upp sitt arbete (med undantag för sjukhuskolan).

ToolCamp 2024: Utmaningarna

1. Energi från naturen
2. Välbefinnande och trygghet
3. Framtidens stad



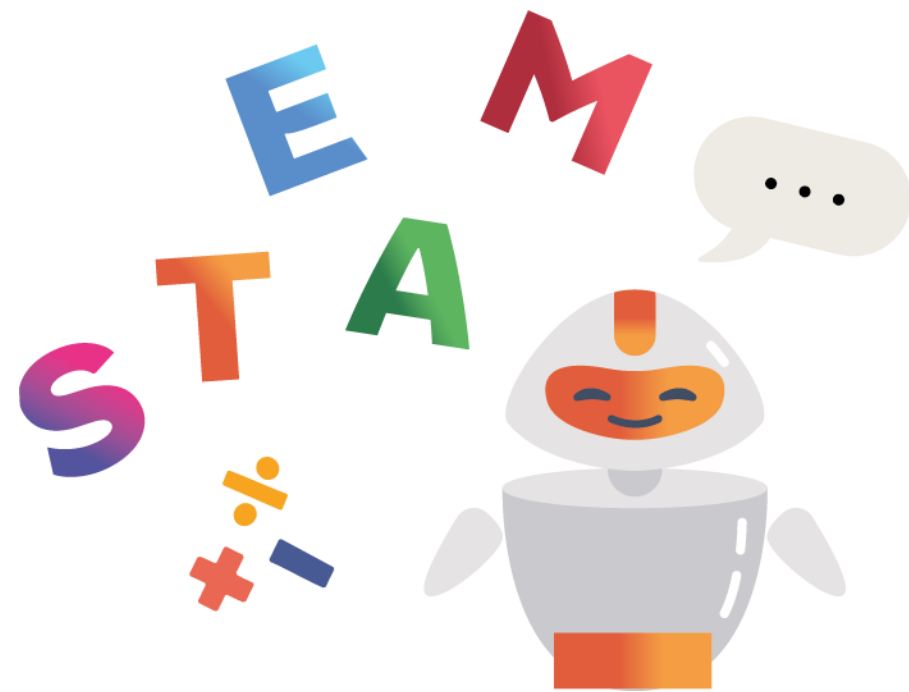
City of Oulu
Education and cultural services

steaminoulu.fi

Tema 1: Energi från naturen

Planera en innovativ lösning för att producera energi i naturen eller när man rör sig i naturen.

Lösningen kan vara relaterad till enskilda personers aktiviteter, samhället i stort, staden, nationell nivå eller global nivå.



Tema 2: Välbefinnande och trygghet

Planera en lösning som ökar jämlikheten och jämställdheten inom gruppen eller enheten samt

- a) minskar ensamhet eller
- b) förebygger digital mobbning eller
- c) är en lösning på ökad fysisk inaktivitet

Lösningen ska främja en trygg, gemenskaplig och accepterande atmosfär.



Tema 3: Framtidens stad

- a) Planera hur havet och andra vattendrag i Uleåborg ska synliggöras som en del av stadsbornas vardag.
- b) Fundera på en lösning för att utveckla cirkulär ekonomi. Fundera på innovativa lösningar, till exempel hur delning, utlåning, uthyrning och samägande skulle kunna utvecklas.
- c) Föreställ er ett bilfritt centrum i Uleåborg. Planera vilka funktioner som skulle kunna finnas på de stora parkeringsplatserna på torgstranden till glädje för stadsborna. Hur ska torgstranden göras attraktiv och trivsamt för barn och unga?
- d) Planera en lösning för att öka läsning och läslust i offentliga utrymmen, till exempel daghem, skolor, bibliotek, Valkea eller Ideapark. Vad ska finnas där? Vilken typ av aktiviteter ska ordnas där?



ToolCamp

Varje lösning kommer att utvärderas utifrån följande kriterier.



SAMARBETE



Gemensamt ansvar

- Eleverna är gemensamt ansvariga för planeringsutmaningen.
- Eleverna fattar gemensamma beslut om innehållet, processen och lösningen.

Rollfördelning

- Eleverna är beroende av varandras bidrag för att lösa planeringsutmaningen (var och en i gruppen har en särskild roll).

Dokumentation av samarbetet

- Eleverna berättar utförligt om sitt samarbete.
- Eleverna har dokumenterat sitt samarbete (till exempel bilder, video, modeller).
- Eleverna beskriver framgångar, utmaningar, val/uteslutanden och olika roller i samarbetet.
- Var och en i gruppen kan svara på frågor om gruppens arbete, innehållet, processen och lösningen.

ANSVARSFULLHET



Livscykel

- Den produkt eller tjänst som eleverna planerat är så långlivad som möjligt och klarar tidens tand.
- Allt material är återvinningsbart i största möjliga utsträckning eller är redan utformat så att det i största möjliga utsträckning använder återvunnet material.

Ekologi

- Den produkt som eleverna planerat slösar så lite som möjligt med naturresurser och är miljövänlig.
- Eleverna beskriver och motiverar valet av material för sin lösning.

Etik

- Den produkt eller tjänst som eleverna planerat tar så mycket hänsyn till alla användar- och specialgrupper som möjligt

TILLÄMPNING AV TEKNIK



Användning av teknik som stöd för informationssökning och dokumentation

- Eleverna använder sig av informationsteknik under processen, t.ex. när de gör egna fältundersökningar och tar fram information.

Samarbete med hjälp teknik

- Eleverna samarbetar också på digital väg och presenterar sin information och sina modeller med hjälp av teknik.

Digital design och tillverkning

- Eleverna använder digital design och tillverkning för att skapa sina lösningar.
- I elevernas lösning ingår komponenter som genomförs digitalt.

PROBLEMLÖSNING OCH INNOVATION



Beskrivning av och motiveringar till lösningen

- Elevernas lösning är innovativ.
- Elevernas lösning kan förverkligas i praktiken.
- Eleverna kan motivera och förklara hur de har kommit fram till sin lösning.

Användning av en målgrupp

- Eleverna testar lösningen i en målgrupp som de själva valt.
- Eleverna förbättrar sin lösning på basis av målgruppens svar.
- Eleverna kan motivera tillämpningen av lösningen och dess betydelse för den valda målgruppen.
- Eleverna använder den information de fått genom fältundersökningar för att utveckla en lösning på designutmaningen.

KOMMUNIKATION OCH VISUALITET



Beskrivning av processen

- Eleverna beskriver sin process genom att relatera till designutmaningen, fältundersökningen, idéskapandet och lösningen, så att kopplingen blir tydlig
- Eleverna beskriver vad de har lärt sig i processen och vilka lärdomar de kan dra nytta av för framtida designutmaningar.

Dokumentationens begriplighet

- Elevernas kommunikation är tydlig.
- I elevernas dokumentation och lösning har den visuella aspekten beaktats.
- Utifrån elevernas presentation kan man se att deras arbete har framskridit enligt designprocessens skeden.

KÄMPE

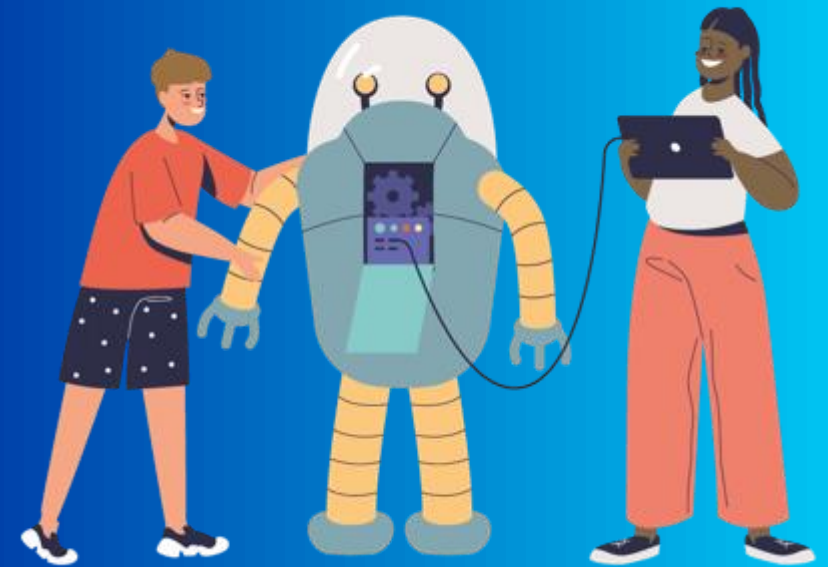


Engagemang, attityd och kreativitet

- Eleverna visar ett stort engagemang och motivation för sin process och lösning.
- Eleverna fortsätter att arbeta trots att de stöter på stora motgångar.
- Eleverna hittar originella och annorlunda lösningar på designutmaningen.

Om du har frågor om ToolCamp, kontakta:

maikki.manninen@ouka.fi
paula.vorne@ouka.fi



steaminoulu.fi