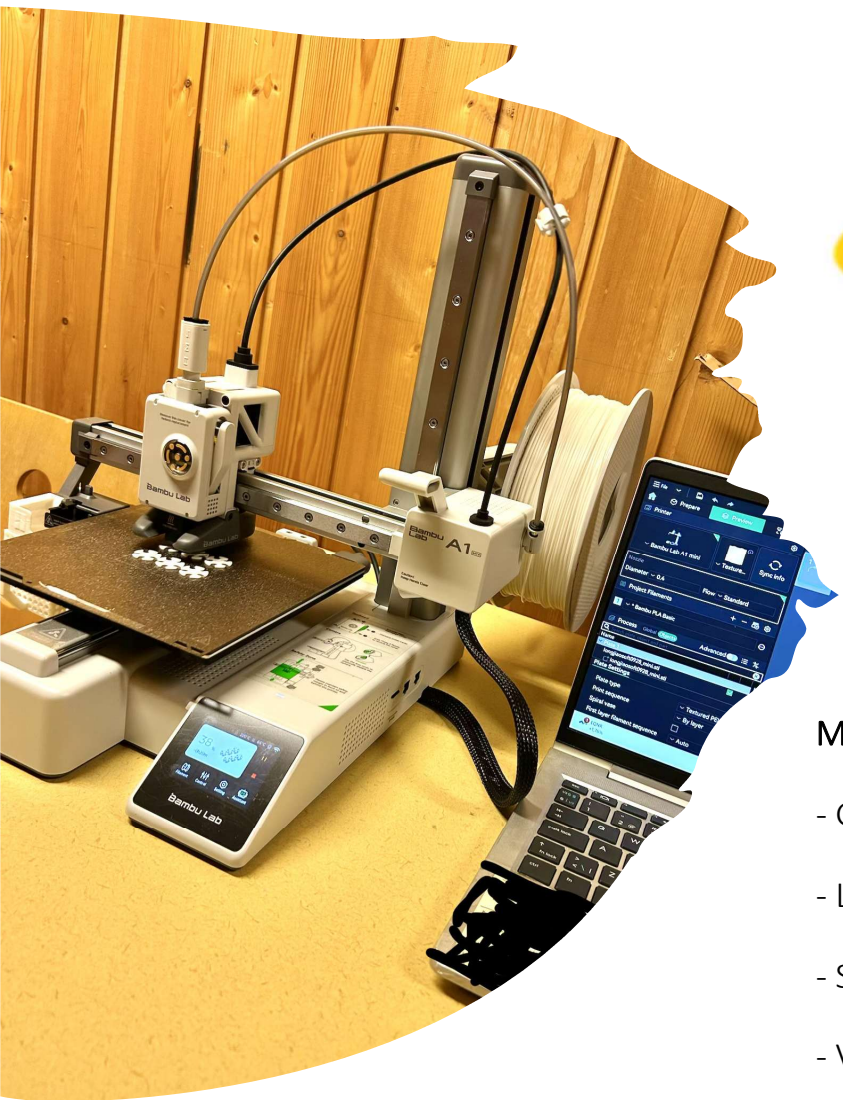


Sluttrapport Ung Kraft-fondet

Skapande læring med
3D-printing og LEGO Spike Prime
Sauda kommune – 2025/2026





Målsettingar frå søknaden:

- Gi elevane meir praktisk og skapande læring med teknologi
- La elevane utforske programmering, design og problemløysing
- Skape samarbeid, kreativitet og entreprenørskap i elevprosjekt
- Vise korleis teknologi kan brukast til berekraftige og smarte løysingar
- Gjere undervisninga meir relevant gjennom samarbeid med næringslivet



UNG KRAFT FONDET



Pengane vart brukt til:

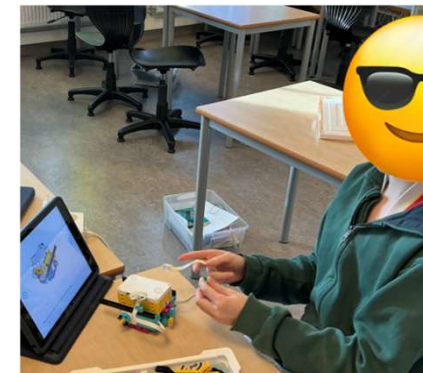
- 10 stk LEGO Education Spike Prime-sett
- 3 stk Bambu Lab A1 Mini 3D-printerar

Utstyret er teke i bruk ved Austarheim, Fløgstad og Risvoll skule.



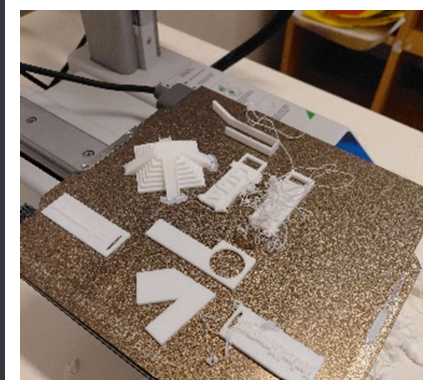
Bruk av utstyr:

- 3D-modellering og 3D-utskrift innan kunst og handverk, matematikk og andre fag
- Programmering og robotbygging med LEGO Spike Prime
- Tverrfaglege prosjekt knytte til berekraft, teknologi og innovasjon



*«Når vi printer ut noe vi selv har laget, føles det så «ekte»
«Vi lærer mer fordi vi får prøve og feile»
«Det er kjekt å bygge noko som faktisk beveger seg»*

Læringseffekt Bruken av LEGO Spike Prime og 3D-printarar har ført til auka elevengasjement og motivasjon. Felles kompetanseheving har skapt tryggleik hos lærarane. Praktisk teknologiundervisning aukar engasjementet og fremjar dybdelæring. Skulane har fått ei felles satsing på teknologi og skapande læring.



Vegen vidare



Me vil bruke 3D-printing og LEGO Spike vidare i fleire fag og på fleire trinn.

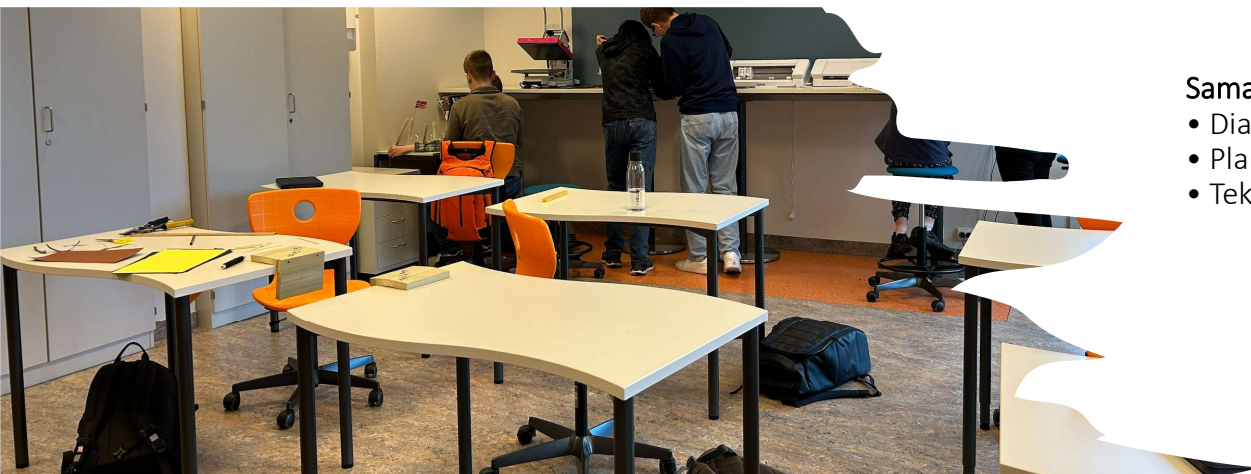
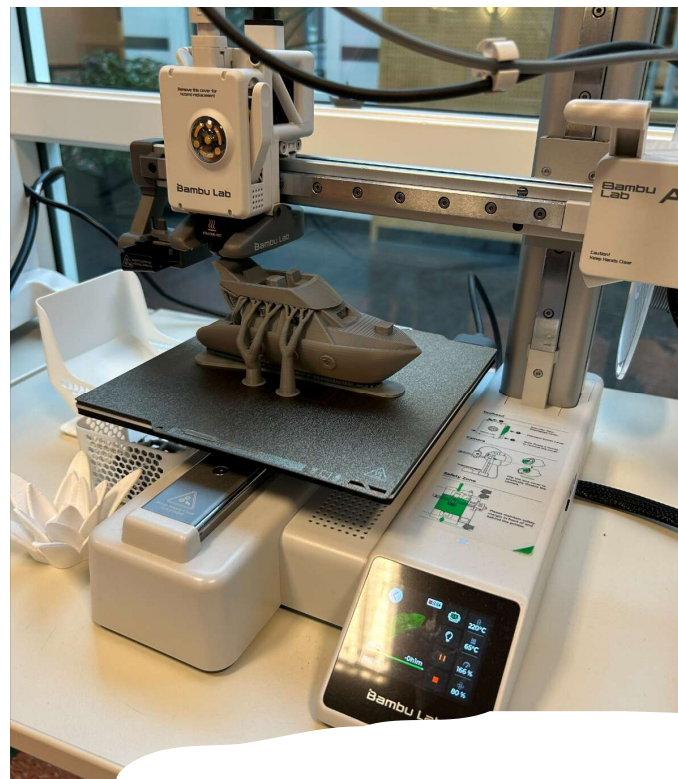
Elevane skal få utforske, byggje, teste og lære gjennom praktiske prosjekt.

Lærarane deler idear og undervisningsopplegg med kvarandre slik at fleire kan ta utstyret i bruk.

Me ønskjer fleire tverrfaglege prosjekt der teknologi, kreativitet og berekraft møtest.

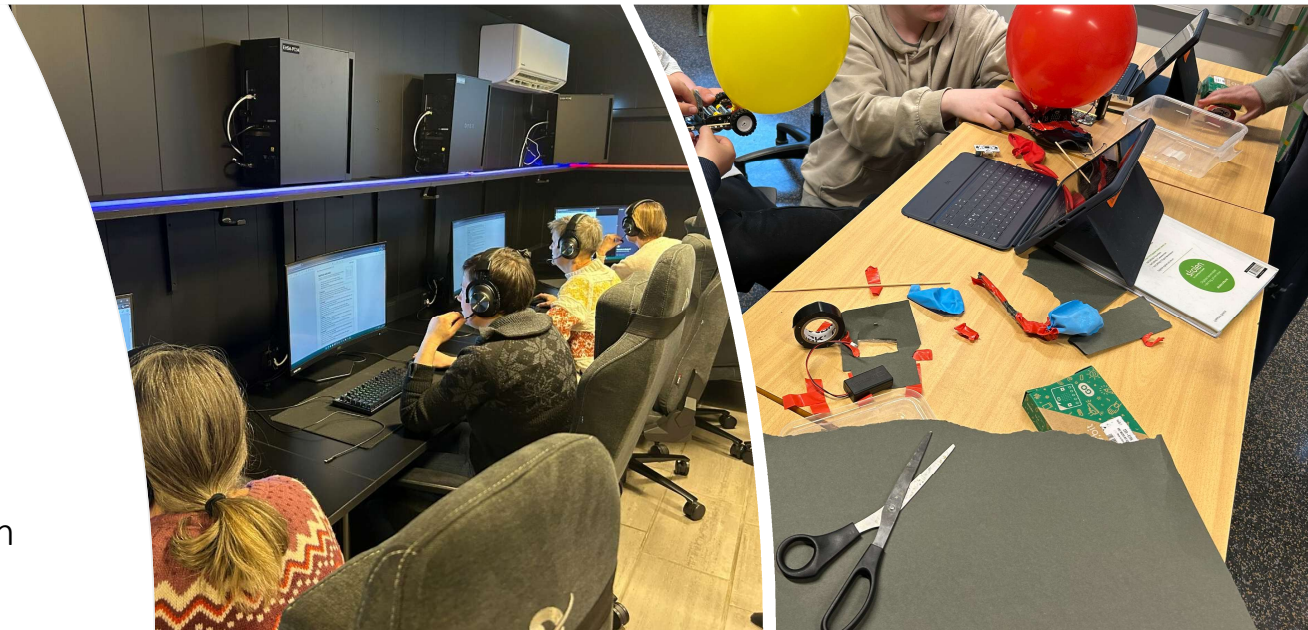
Elevane skal få arbeide med reelle utfordringar og sjå korleis teknologi blir brukt utanfor skulen.





Samarbeid med næringslivet:

- Dialog med lokale bedrifter innan industri og teknologi
- Planar om samarbeid kring framtidige elevprosjekt
- Teknologi og innovasjon som del av framtidretta opplæring



Kva har skulen lært?

- Praktisk teknologiundervisning aukar motivasjon og meistring
- Teknologi fungerer godt i tverrfagleg arbeid
- Felles opplæring gir tryggare lærarar
- Elevane utviklar kreativitet og problemløysing

- Eg opplever at elevane blir meir motiverte når dei får jobbe praktisk med teknologi. Fleire elevar som vanlegvis ikkje tek så stor plass i undervisninga, viser engasjement og meistring i desse aktivitetane.

- Det har vore kjekt å sjå korleis elevane samarbeider, prøver seg fram og lærer av feila sine. Aktivitetane har skapt mykje nysgjerrigheit og gode faglege samtalar.

 **UNG KRAFT FONDET**



Vidare arbeid:

- Vidareføre opplæring og kompetansedeling
- Lage progresjonsplan for teknologi 1.–10. trinn
- Utvikle fleire tverrfaglege prosjekt
- Samarbeide med næringsliv



Overordna målsettingar for Ung Kraft-fondet	Mål nådd	Mål delvis nådd	Mål ikkje nådd
Tiltaket har ført til meir trivsel og læring som gjer Sauta til eit meir levedyktig samfunn	X		
Tiltaket har bidrege til meir nysgjerrige, oppdagande og skapande barn/unge	X		
Tiltaket har løfta arbeidet med nytenking og entreprenørskap i skulen	X		
Tiltaket har bidrege til meir demokrati i praksis	X		

Ung Kraft-fondet har vore svært viktig for å kunne gjennomføre dette prosjektet. Gjennom støtta har elevane fått arbeide praktisk og skapande med teknologi, design og problemløysing på ein måte som har skapt engasjement og lærelyst.

Prosjektet har gjort elevane meir nysgjerrige og utforskande ved at dei har fått prøve ut eigne idear og sjå dei bli til verkelegheit. Samtidig har dei fått erfaring med samarbeid, kreativ tenking og entreprenørskap. Elevane har også fått vere med å påverke eigne prosjekt og ta val undervegs, noko som har gitt verdifulle erfaringar med demokrati i praksis.

Samla sett har prosjektet gitt elevane gode opplevingar, ny kompetanse og tru på eigne evner. Vi er svært takksame for at Ung Kraft-fondet gjer slike tiltak mogleg.

Målsetting frå søknad	Mål nådd	Mål delvis nådd	Mål ikkje nådd
Deling på kommunen si heimeside			X
Presentasjon av elevprosjekt		X	
Mogleg omtale i lokalavis og sosiale medium		X	
Øke interessen for realfag, teknologi og innovasjon	X		

Prosjektmåla knytt til synleggjering og ekstern formidling vart berre delvis oppnådde. Elevane presenterte arbeidet sitt lokalt, men deling på kommunen si heimeside og omtale i media vart ikkje gjennomført som planlagt.

Erfaringa viser at det bør setjast av eigne ressursar og ansvar for kommunikasjon og formidling dersom slike mål skal nåast fullt ut. Dette er eit område vi vil ha større merksemd på i framtidige prosjekt.

Prosjektet har også bidrege til å auke interessa for realfag, teknologi og innovasjon. Gjennom praktisk arbeid med programmering, robotikk, 3D-design og 3D-printing har elevane fått utforske korleis teori kan nyttast i praksis.

Rekneskap

Kva søker de om stønad til

Kreativ teknologi – Læring gjennom LEGO Education SPIKE Prime og 3D-printing.

I ei verd i rask endring er det avgjerande at barn og unge får tilgang til teknologi og læringsverktøy som stimulerer til kreativ tenking, problemløysing og innovasjon. Med denne søknaden ønskjer vi å gi elevane våre moglegheit til å utforske STEAM-faga (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) gjennom praktisk og eksperimentell læring.

Vi søker om midlar til innkjøp av:

10 stk. LEGO Education SPIKE Prime grunnsett (pris: 5 395 kr/stk.) (Fløgstadskule)

3 stk. Bambu Lab A1 Mini 3D-printerar (pris: ca. 4 500 kr/stk.) (Alle skuler)

Desse verktøya vil bidra til å utvikle barns skapande evner, kritiske tenking og forståing av teknologi i praksis. Prosjektet støttar opp om læreplanen LK20 og ikkje minst måla for Ung Kraft-fondet.

Kven skal delta?

IKT-lærer (barneskuler), Digitaliseringsutvikler, klasse: 1-10

Kva beløp søker de om?

67 450