

FOOD  
MAKER

MAKER  

---

MODEL

Et redskab til sundheds-  
og trivselsfremmende indsatser  
og tiltag inspireret af  
maker-kulturen

# INDHOLD

<b>01</b>	<b>Hvordan kan maker-modellen bruges?</b> .....	<b>SIDE 1</b>
<b>02</b>	<b>Hvad er maker-kultur?</b> .....	<b>SIDE 2</b>
<b>03</b>	<b>Maker-modellens emner</b> .....	<b>SIDE 3</b>
	Inddragelse .....	<b>SIDE 4</b>
	Målgruppeperspektiv .....	<b>SIDE 5</b>
	Facilitatorrollen .....	<b>SIDE 6</b>
	Ejerskab .....	<b>SIDE 7</b>
	Fejl-fantastisk .....	<b>SIDE 8</b>
	Tilgængelighed .....	<b>SIDE 9</b>
	Skabe i fællesskab .....	<b>SIDE 10</b>
	Aktive læringsrum .....	<b>SIDE 11</b>
	Ressourcer og samarbejder .....	<b>SIDE 12</b>
<b>04</b>	<b>Hvordan måler vi, og hvad betyder det?</b> .....	<b>SIDE 13</b>
<b>05</b>	<b>Referencer</b> .....	<b>SIDE 14</b>

# 01

## HVORDAN KAN MAKER-MODELLEN BRUGES?

Maker-modellen er til dig, der gerne vil lade dig inspirere af maker-kulturen og erfaringer fra arbejdet med dem. Maker-modellen er en tilgang udformet på baggrund af elementer fra maker-kulturen samt praksiserfaringer fra Food Maker-projektet (2015-2021), der er forankret i Folkesundhed Aarhus, Aarhus Kommune og støttet af Nordea-fonden [1].

Der er meget inspiration at hente i maker-kulturen til brug i det sundheds- og trivselsfremmende arbejde.

Maker-kultur er i høj grad et værdisæt, og det er begrænset hvor meget viden og forskning, der findes i brug af maker-værdierne inden for arbejdet med sundheds- og trivselsfremme. En del af de elementer, der findes i maker-kulturen, er dog velkendte inden for sundhedsarbejdet. F.eks. har Sundhedsstyrelsens anbefalinger omkring inddragelse af unge i sundhedsprojekter flere snitflader til maker-kulturen [2]. Maker-modellen tager udgangspunkt i en sundhedsforståelse på baggrund af det brede og positive sundhedsbegreb [3]. Modellen kan bruges i arbejdet med både fysisk og mental sundhed herunder faktorerne i det dobbelte KRAM og gerne, hvor der arbejdes med flere faktorer på samme tid [4].

Modellen kan inspirere til at udvikle og tilrettelægge indsatser i tråd med maker-værdierne, således målgruppen bliver inddraget og er en aktiv part. Maker-modellen kan bruges i de indledende faser af planlægningen og beskrivelsen af en indsats, men modellen kan også hjælpe med at se med nye øjne på eksisterende tiltag. I praksis kan små ting skabe store barrierer for fx deltagelse, hvilket modellen kan bruges til at få øje på.

Maker-modellen består af ni forskellige emner, der hver har tre åbne spørgsmål, som er rettet imod omsætning af emnerne til praksis. Spørgsmålene bruges og besvares i det omfang, det giver mening. Du kan med fordel opstille og besvare yderligere spørgsmål, der er vigtige for den specifikke indsats.

Maker-modellen er ikke en tjekliste, som du skal krydse af undervejs. Du kan derfor bruge de emner, der er relevante i din praksis og springe over dem, der ikke giver mening, eller som du måske allerede har fokus på i forvejen.

# 02

## HVAD ER MAKER-KULTUR?

Maker-kultur kan direkte oversættes til skaber-kultur, hvor mennesket er skaber. I maker-kulturen er fokus på selve dét at skabe frem for et bestemt resultat, og inviterer mennesket til at deltage som producent og ikke kun som forbruger. [5] I et sundhedsperspektiv inviteres mennesket til at deltage som skaber af egen og andres sundhed. En helt central pointe er derved, at maker-kulturen handler om omtanke både for sig selv, for andre og for de fællesskaber, vi indgår i.

Vidensdelingsaspektet og fællesskabet i at skabe i flok er en stor del af maker-kulturen. Det er her vigtigt, at det ikke kun handler om slutproduktet, men i høj grad også om vejen derhen – og selve dét at skabe og lære undervejs. [6] I den tanke ligger også idéen om, at flere hoveder er bedre end ét. En maker kan således være enhver, der aktivt handler på et ønske eller et mål om at lære eller skabe noget.

Maker-kulturen hviler på tanken om, at viden skal være tilgængelig for alle, så der skabes værdi for hele fællesskabet. Maker-kultur giver derfor ”makeren” mulighed for at produktudvikle, skabe koncepter, dele erfaringer og udvikle løsninger til gavn for samfundet og den enkelte – uanset ”makers” forudsætninger. [6]

Maker-kulturen har forgrenet sig på forskellige måder især inden for teknologi og læringsmiljøet, hvor fokus er på, hvordan mennesket lærer ved aktiv deltagelse og interaktion med hinanden. [7]

Senest har maker-kulturen bredt sig inden for sundhedsarbejde, hvor bl.a. forskere fra Michigan University arbejder med, hvad de betegner som maker-health. [8] Maker-health handler bl.a. om, at brugerne (både behandlere og patienter) af sundhedsteknologiske løsninger kan være med til at skabe løsningerne, da de har en særlig indsigt i ønskerne og behovet bag. I et større perspektiv kan dette være et billede på, at en del af det at skabe et sundere og mere meningsfuldt hverdagsliv blandt befolkningen først og fremmest bør skabes af befolkningen selv på baggrund af deres ønsker og behov.

# 03

## MAKER-MODELLENS EMNER

INDDRAGELSE



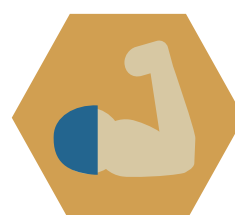
MÅLGRUPPEPERSPEKTIV



FACILITATORROLLEN



EJERSKAB



FEJL-FANTASTISK



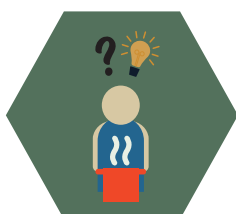
TILGÆNGLIGHED



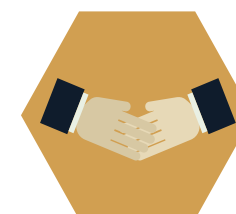
SKABE I FÆLLESSKAB



AKTIVE LÆRINGSRUM



RESSOURCER OG SAMARBEJDER



Maker-modellen består af forskellige emner, der arbejder i forlængelse af hinanden og ind i hinanden. Det er ikke nødvendigvis alle emner, det giver mening at arbejde med. Det vurderes fra indsats til indsats.

Du kan lade dig inspirere af maker-modelleens emner i et lille eller stort omfang. Det vigtigste er, at det skal give mening for din praksis.



Hvad er mulighederne for at inddrage målgruppen, inden indsatsen tilrettelægges?

Hvordan kan målgruppen inviteres til at bidrage til udvikling af aktiviteter for målgruppen selv?

Hvordan kan ansvaret i selve aktiviteten helt eller delvist blive overdraget til en eller flere i målgruppen?

# INDDRAGELSE

Maker-kulturen er inddragende, idet alle kan være med uanset udgangspunkt. I maker-terminologi kaldes det: fra nul til maker. [6] Alle kan således komme ind fra et nulpunkt og være med til at skabe i kraft af de kompetencer og interesser, den enkelte besidder. I den forståelse er der plads til alle, og set i et sundhedsfagligt perspektiv betyder det, at alle kan være medskabere af et sundt liv for dem selv og andre.

Inddragelse kan både tænkes ind før indsatsen igangsættes eller under indsatsen, hvor personer fra målgruppen inviteres med til at give deres forslag og idéer til specifikke tiltag og retninger for indsatsen. Inddragelse kan også hjælpe med, hvad et realistisk mål for indsatsen bør være set fra målgruppens perspektiv.

## Inddragelse af målgruppen:

- **Før indsatsen:** kan bidrage til at styrke kendskabet til målgruppen og forme indsatsen i et målgruppesperspektiv. Det kan fx betyde, at indsatsens tilgængelighed over for målgruppen og ejerskabet hos målgruppen højnes.
- **Undervejs i indsatsen:** kan fortsat bidrage til at holde indsatsen på sporet ift. målgruppen. Derudover kan eventuelle ændringer eller oversete forhold hos målgruppen i første omgang blive opdaget og inkorporeret i indsatsen.

## Inddragelse bruges også i de aktiviteter som indsatsen består af og kan bruges i forskellige faser:

- **Ved udvikling af aktiviteterne:** kan også være en fordel i selve udviklingen af aktiviteterernes form og indhold. Målgruppen kan på den måde fortælle, hvordan aktiviteterne gøres mest mulig attraktive.
- **I selve aktiviteterne:** kan en del af ansvaret for aktiviteten overlades til en eller flere deltagere. Det kræver overvejelser om målgruppens kompetencer og dynamikken til aktiviteten, men det kan bidrage positivt til følelsen om at skabe i fællesskab. Det kan også ændre aktivitetens ramme sådan, at det er fordrende for interaktion blandt målgruppen.



Hvad er målgruppens karakteristika?  
Styrker, udfordringer, demografi osv.

Hvad motiverer og demotiverer  
målgruppen ift. deltagelse?

Hvad er målgruppens foretrukne  
kommunikationsform?

# MÅLGRUPPEPERSPEKTIV

Maker-kulturen kan udmønte sig på vidt forskellige måder, da indholdet former sig efter de mennesker, som er en del af kulturen. Målgruppeperspektiv handler om at tilrettelægge indsatsen med fokus på den målgruppe, som indsatsen henvender sig til frem for indsatsens endelige formål. Mennesker er bl.a. formet af kultur, interesser, styrker og udfordringer. En forståelse for disse elementer vil gøre indsatsen mere attraktiv for målgruppen at deltage i og dermed have en positiv indflydelse på både deres deltagelse og ejerskab i indsatsen. Derudover kan en forståelse for målgruppen også hjælpe med at forstå bestemte reaktioner eller tilrettelægge indsatsen således, at de bedst mulige resultater opnås.

Fokus på målgruppens perspektiv betyder fx, at det sundhedsfaglige formål ikke nødvendigvis i sig selv er den primære motivationsfaktor hos målgruppen. Det er vigtigt at overveje, således indsatsen i sig selv ikke spænder ben for deltagelse blandt målgruppen.

Derudover er et vigtigt element selvfølgelig målgruppens egne subjektive stemmer, der giver et vigtigt bidrag til det samlede billede af målgruppen. Målgruppen kan inddrages på flere forskellige måder og tidspunkter alt efter, hvad der giver mening i den pågældende indsats eller tiltag.

Et eksempel kunne være et boligområde, hvor der opleves en udfordring med unge, der ikke har nogle aktiviteter i deres nærmiljø. Medarbejderen undersøger, hvad unge i samme aldersgruppe i andre områder bruger af aktiviteter samt opsøger unge i det pågældende boligområde for at høre, hvad de savner i deres nærmiljø.



Hvordan bringes deltagernes egen viden og kompetencer i spil?

Hvordan motiveres deltagerne til at skabe en god proces?

Hvordan fjernes fokus fra resultat og mål og flyttes til at gøre deltagelse attraktiv?

## FACILITATORROLLEN

Når der arbejdes ud fra maker-værdier i det sundhedsfremmende arbejde, gives der plads til at sætte målgruppen i centrum. Det betyder, at den sundhedsfagliges rolle i mødet med deltagerne i højere grad bliver som facilitator end som formidler, underviser eller ekspert.

En facilitator er en person, der hjælper en gruppe mennesker med at definere og nå et fælles mål. Det kan være udfordrende i sundhedsarbejdet, fordi rollen som facilitator i højere grad handler om at skabe rammerne og sikre, at deltagerne finder deres egen måde at løse opgaven på frem for at vise vejen. [9]

Det kan være let at negligere rollen som facilitator, fordi denne i højere grad er ude på sidelinjen i stedet for i centrum. Det er derfor vigtigt at understrege, at uden facilitatoren og dennes faglige indsigt og ageren, skabes der ikke samme mulighed for læringsprocessen hos deltagerne.

Facilitatorens rolle er at sikre de bedst mulige rammer for processen for alle deltagerne. I stedet for at man fx starter en aktivitet med et fagligt oplæg fra facilitatoren, så lader man de faglige input være en naturlig del af samtalen deltagerne og facilitatoren imellem, hvis behovet er til stede. Det bidrager til, at mødet mellem facilitator og deltagerne sker i øjenhøjde, samtidig med at de faglige input sker med udgangspunkt i de unikke deltagers udgangspunkt. Facilitatorens rolle er derudover at sprede begejstring og bidrage til et uformelt rum, hvor deltagerne hygger sig sammen og får en positiv oplevelse, hvor der er plads til at lave fejl. Det stiller derfor store krav til facilitatorens faglige og pædagogiske indsigt.

Når man giver sig i kast med at arbejde med denne tilgang, kræver det, at den professionelle er parat til at opgive den traditionelle kontrol, som professionelle ofte har over aktiviteten.

De sundhedsfaglige overvejelser sikres i udarbejdelsen af rammesætningen af en given aktivitet af facilitatoren ved at sikre målgruppens perspektiv jf. maker-modellens forskellige emner. Det er dermed facilitatorens rolle at skabe både de fysiske og psykiske rammer, der lader deltagerne indgå og deltage med de kompetencer og forudsætninger, den enkelte har.





Hvordan sikres ejerskab blandt målgruppen?

Hvad skal navnet på indsatsen være?

Hvordan identificerer målgruppen sig med den rolle, de har i indsatsen?

## EJERSKAB

Ved aktivt at være skabende i maker-kulturen følger også en oplevelse af ejerskab over det, der skabes. Ejerskab dækker over, at målgruppen oplever indsatsen som deres egen og derfor har naturlig interesse i at engagere sig i den. Der findes generelt viden om, at målgruppens aktive medvirken øger sandsynligheden for, at målgruppen udvikler ejerskab over en aktivitet eller en indsats. [2]

I forlængelse af oplevelsen af ejerskab følger oplevelsen af at have kontrol, hvilket hænger sammen med empowerment. Empowerment handler om evnen til at tage kontrol over eget liv. Begrebet er af Sundhedsstyrelsen defineret som et element i sundhedsfremme, der har til formål at bibringe menneskers handleevne samt kontrol og ejerskab over beslutninger, der påvirker deres livsvilkår og sundhed. [2] Arbejdet med både ejerskab og empowerment påvirker på den måde hinanden indbyrdes til gavn for den enkelte deltager og indsatsen i sin helhed.

Ejerskab kan ske i det helt små. Et eksempel herpå kan fx være navnet på en given aktivitet. Navnet giver det første indtryk af aktiviteten. Det er derfor helt centralt, at navnet ikke kan misforstås eller virke uappellerende for målgruppen. Føler deltagerne ejerskab over navnet, er det lettere at kommunikere om aktiviteten og motivere til deltagelse. Det kan fx ske ved at målgruppen selv er med til at udvælge navnet.



Hvordan imødekommes målgruppens frygt for at fejle?

Hvordan kan fejl omtales positivt?

Hvordan kan der tænkes elementer ind i aktiviteten, så deltagerne tør at lege og eksperimentere?

## FEJL-FANTASTISK

I en maker-tilgang ses leg som kernen i kreativitet og innovation, og som en fejring af det vi værdsætter både individuelt og i fællesskab. [5] I en legende tilgang skal der også være plads til fejl. En del af måden at lære på i maker-kulturen handler om, at det ikke alene er okay at fejle; det er også forventeligt. Maker-kulturen bruger betegnelsen "failure-positive" herom, hvilket vi har oversat til fejl-fantastisk. [10]

Den legende tilgang i aktiviteter er en tilgang, hvor der på forhånd både gives plads til leg hos målgruppen og til de ting, som leg medfører bl.a. uforudsete hændelser eller fejl. Fejl som vi kan lære og drage erfaring af. Tilgangen gælder både for målgruppen men også for facilitatoren.

Leg kan sidesættes med eksperimentering. Det betyder, at dét at prøve sig frem og få lov til at eksperimentere skaber en legende tilgang. Det kan fx være, at alt ikke er planlagt på forhånd, men at noget prøves af undervejs.

I mødet med målgruppen kan dette både italesættes konkret, men også ved at vise deltagerne, at der kan findes en plan B, hvis plan A ikke lykkes. Det er på den måde ikke et problem, hvis der sker fejl, fordi vi sammen lærer af fejlen og finder en anden vej.

I et medarbejderperspektiv er det vigtigt at give både målgruppen plads til at fejle, men også én selv plads til at fejle. Det kan fx være ikke at opfatte det som negativt, hvis deltagerantallet ikke er særlig stort, men i stedet være nysgerrig på hvorfor.

I en aktivitet kan en måde fx være at sige højt til deltagerne, at der ikke arbejdes mod et bestemt resultat, og at det er okay at fejle, fordi det sjove, skøre og læringen opstår i fejlene. Det kan lyde simpelt, men være befriende for deltagerne at det bliver sagt højt.



Hvor befinder målgruppen sig fysisk?  
Hvor og hvornår kan de deltage?

Er indsatsen mulig for alle i målgruppen at deltage i uanset kompetencer/ressourcer?

Hvordan italesættes indsatsen, så det appellerer til målgruppen?

## TILGÆNGELIGHED

Et unikt element ved maker-kulturen er, at den kan opstå og udføres overalt. Tilgængelighed handler om, at indsatsen så vidt muligt gøres tilgængelig for den pågældende målgruppe. Tilgængelig både ift. de fysiske rammer, indsatsens struktur og indhold, men også økonomiske og kommunikationsmæssige forhold. Alle er vigtige for at skabe en tilgængelig indsats, da det kan være helt små barrierer såsom en bustur, der kan virke uoverskuelige for en specifik målgruppe.

Den fysiske tilgængelighed kan både tænkes ind i bestemte faste lokationer men også i virtuelle lokationer fx hjemmeside eller sociale medier, hvor der kan være interaktion imellem medarbejder og deltager. Fysisk tilgængelighed handler også om tid, hvor det især er vigtigt at være fleksibel ift. målgruppen.

Struktur og indhold i indsatsen tilrettelægges således, at målgruppen har mulighed for at deltage. Det kan både handle om rummelighed og fleksibilitet over for deltagerne, men også hvad der kan forventes af deltagerne. Læs gerne afsnit 4. *Hvordan måler vi, og hvad betyder det?*

De mange forskellige kommunikationsformer betyder, at det er vigtigt at overveje, hvordan kommunikationen gøres mest mulig tilgængelig for deltagerne. Det afhænger af kendetegnene for lige netop den målgruppe, der er tale om. Den kommunikationsmetode, som kan være mest oplagt for medarbejderen, er ikke nødvendigvis den mest oplagte for deltagerne.



Hvordan kan fællesskabet tænkes ind for målgruppen, hvor målgruppen gør brug af hinanden?

Hvordan får målgruppen mulighed for at være skabere både individuelt og i fællesskab?

Hvordan kan der skabes et fysisk og/eller et virtuelt fællesskab?

## SKABE I FÆLLESSKAB

En af kerneværdierne i maker-kulturen handler om at lave eller skabe noget – gerne i fællesskab med andre. Det handler som tidligere nævnt ikke om slutproduktet men om vejen derhen og selve dét at skabe og lære undervejs. [6]

I den forbindelse kan man tale om en målgruppe til målgruppe (peer-to-peer) metode, hvor deltageren både lærer fra sig og tager læring til sig fra andre i samme målgruppe. Læringen flyttes på den måde væk fra den klassiske undervisningstilgang, hvor en enkelt lærer fra sig, og gruppen modtager. [11] Det er derudover fordrende for fællesskabet og interaktionen målgruppen imellem, fordi deltagerne ikke kan undgå at interagere med hinanden.

Fokus på fællesskab kan være relevant at tænke ind allerede i udviklingen af indsatsen, også selvom indsatsens formål ikke er særligt knyttet til opbyggelse af fællesskab. Et fællesskab behøver ikke at betyde nære relationer men kan fx være det korte møde over noget, som er en fælles interesse. Fællesskab kan også både være det fysiske og det virtuelle møde. Den positive oplevelse ved at skabe noget i fællesskab kan bidrage til målgruppens trivsel, samtidig med at indsatsens formål holdes for øje. Fællesskabet kan på den måde bruges bevidst til at skabe motivation hos deltagerne med gode oplevelser men også til at skabe bedre resultater.



Hvordan kan aktivitetens rammer udformes, så rammerne inviterer til aktiv deltagelse?

Hvordan skabes rum og mulighed for vidensdeling internt mellem deltagerne?

Hvordan kan tilbagemeldinger fra deltagerne deles med medarbejderen på en let og gerne sjov måde?

## AKTIVE LÆRINGSRUM

De læringsprocesser, der forekommer i maker-kulturen, er i vid udstrækning de samme, som findes i den konstruktivistiske læringsteori. [12] I denne læringsforståelse menes, at læring forudsætter en aktiv proces, hvor viden genskabes i en ny sammenhæng, så den bliver meningsfuld for den lærende.

Det fremhæves desuden, at læringen hovedsageligt sker, når individet er engageret i en personlig og meningsfuld aktivitet via learning by doing. [11] Et aktivt læringsrum handler om, at rammerne rundt om deltagerne opfordrer til aktiv læring, hvor deltagerne lærer igennem handling. Videndelingsaspektet og fællesskabet i at skabe i flok er en stor del af den aktive læring. Når målgruppen deltager aktivt, fordrer det en stor grad af vidensdeling deltagerne imellem. En deling, der ofte sker spontant og på samme tid styrker den sociale relation. Vidensdeling kan være alt, der relaterer sig til emner, der optager målgruppen uanset, hvad selve aktiviteten handler om. Det er i denne sammenhæng også vigtigt at tænke tilbagemeldinger fra målgruppen ind, så facilitatoren kan understøtte rammerne på bedst mulig vis.

Det er medarbejderens rolle at skabe rammerne og muligheden for aktive læringsrum, mens det er deltagerne, der selvstændigt og i fællesskaber skaber dem i praksis.

Det kan altså både være de fysiske rammer, der inviterer til deltagelse eller selve aktivitetens udformning. Et eksempel på fysiske aktive læringsrum, hvor aktiviteten er en madaktivitet, er en opstilling, der inviterer deltagerne til at interagere med de andre deltagere. Det kan være med køkkenøer, der vender mod hinanden eller et spisebord, hvor deltagerne kan sidde sammen og forberede noget af maden. Et eksempel på, hvordan selve aktiviteten kan opfordre til aktiv læring mellem deltagerne kunne være en fælles øvelse inden deltagerne tager hjem, hvor de taler om, hvad de tager med sig fra aktiviteten.



Hvilke samarbejdsressourcer findes i lokalområdet?

Hvilke eksisterende platforme eller interne ressourcer kan med fordel gøres brug af?

Hvad findes der af erfaringer på området?  
Sparring og vidensdeling med relevante aktører.

## RESSOURCER OG SAMARBEJDER

Der findes mange ressource- og samarbejdsmuligheder, som kan bidrage positivt til indsatsen fx inddragelse af lokalsamfundet, ressourcer fra andre organisationer og målgruppen selv eller samarbejder på tværs i en kommunal og ikke-kommunal sammenhæng.

Ressourcerne er ofte fastlagte efter et bestemt budget, men det kan være fordelagtigt at tænke måder ind, hvorpå ressourcerne kan hænge sammen på alternative måder. Det kan være ved at tænke relevante organisationer ind, der eventuelt kunne bidrage til indsatsen. Det kan være at tænke målgruppen ind som en ressource ift. afholdelse af aktiviteter, eller det kan være at bruge eksisterende platforme til at nå ud til målgruppen både fysisk og virtuelt.

I maker-kulturen er ressourcerne ofte sat sammen af flere forskellige kilder fx via crowdsourcing. Det vil sige, at man finder flere ressourcer (hænder, lokaler mm.) fra flere steder; typisk hos det private erhvervsliv og organisationer. I en kommunal sammenhæng kan andre forvaltninger ligeledes tænkes ind.

Et samarbejde kan bl.a. handle om at mødes om et fælles formål på tværs af erhverv og målsætninger. Alle samarbejdspartnere, praktikanter, leverandører m.fl. bidrager med noget forskelligt til en indsats. Det er her vigtigt, at alle oplever, at samarbejdet giver mening og skaber værdi for alle parter.

# 04

## HVORDAN MÅLER VI, OG HVAD BETYDER DET?

Maker-modellen er ikke et universalredskab, der automatisk kan sikre, at en pågældende indsats eller et nyt tiltag bliver en succes. Det er den fagprofessionelles viden og forståelse for lige netop dennes felt, der er kernen i det sundhedsfremmende arbejde. Maker-modellen sætter fokus på, at maker-kulturen og dens tilgang til mennesket og relationer mellem mennesker kan bruges aktivt i det sundhedsfremmende arbejde, hvilket erfaringerne fra Food Maker-projektet er et eksempel på.

I det sundheds- og trivselsfremmende arbejde holdes fokus på det hele menneske, og at opbygning af færdigheder og kompetencer kan ske bredt og forskelligt fra individ til individ. Når en indsats planlægges, kan der allerede i de indledende faser overvejes, hvordan indsatsen måles, og hvilke betydninger disse valg har både for selve indsatsen og for målgruppens oplevelse. Derudover er en vigtig overvejelse, hvordan vi får øje på det, vi ikke måler og på de effekter, vi ikke havde forudset?

Maker-modellen forholder sig ikke konkret til, hvordan indsatserne måler og evaluerer. Skal indsatsen måles ud fra en af faktorerne i KRAM, kan det betyde meget for, hvordan man er nødt til at sammensætte indsatsen, selvom det måske ikke er den bedste måde ift. inddragelse af målgruppen. Arbejder vi fx med faktoren motion, hvor formålet er at få en målgruppe til at dyrke mere motion og få en bedre kondition, kan

det begrænse indsatsen, hvis denne tilrettelægges kun med øje for, hvordan effekten af en sådan indsats måles. Har indsatsen eventuelle andre positive effekter udover forbedring af kondition, kan vi overse dem, da indsatsen er tilrettelagt efter at kunne måle på konditions-faktoren. Men der kan også overvejes, hvad det fx betyder for deltagernes oplevelse af egen deltagelse og selvværd, hvis de ikke måles til at have fået en bedre kondition. Giver det overhovedet mening, at målet er en bedre kondition hos deltagerne, eller er det i højere grad deres glæde, lyst og deltagelse i motionen, der er vigtig?

I et maker-perspektiv er det først og fremmest medarbejderens opgave at holde fokus på deltagernes deltagelse og oplevelse; evaluering bør i den sammenhæng være med fokus på udvikling af praksis og med udgangspunkt i at skabe den bedst mulige indsats for deltagerne.



Er du interesseret i at læse mere om Food Maker-projektet og se eksempler på, hvordan tiltag udviklet ud fra maker-modellen udfolder sig i praksis, så kan du læse meget mere på [www.foodmaker.dk](http://www.foodmaker.dk).



# 05

## REFERENCER

- [1] Food Maker, *Food Maker – En opskrift på madglæde blandt unge*, Aarhus: Food Maker, Aarhus Kommune, 2017.
- [2] Sundhedsstyrelsen, ”Inddragelse af unge i sundhedsprojekter - opsummering af en DPU-litteraturgennemgang,” Sundhedsstyrelsen, København, 2010.
- [3] B. B. Jensen, ”Kernebegreber i sundhedspædagogik,” in *Forebyggende sundhedsarbejde*, 6. ed., København, Munksgaard Danmark, 2016.
- [4] P. Thyboe, *Det dobbelte KRAM - et tværfagligt arbejdsgrundlag for mental sundhed, helbred og trivsel*, København: Hans Reitzel, 2016.
- [5] D. Dougherty, *Free to Make: How the Maker Movement is Changing Our Schools, Our Jobs, and Our Minds*, Berkeley: North Atlantic Books, 2016.
- [6] D. Lang, *Zero to Maker: A Beginner's Guide to the Skills, Tools, and Ideas of the Maker Movement*, 2 ed., San Francisco: Maker Media Inc., 2017.
- [7] C. Anderson, *Makers: The New Industrial Revolution*, 2012.
- [8] A. Young, ”How the DIY Mindset Can Help Us Build a Culture of Health,” 2015. [Online]. Available: <http://blog.tedmed.com/how-the-diy-mindset-can-help-us-build-a-culture-of-health/>.
- [9] C. Van Loon and L. Larsen, ”Facilitering - En artikel med inspiration, værktøjer og tips til at skabe øget dynamik, ejerskab,” Implement Consulting Group, København, 2015.
- [10] M. Lee, ”The Promise of the Maker Movement for Education,,” *Journal of Pre-College Engineering Education Research*, no. 5, 2015.
- [11] S. Papert, *Child Power: Keys to the New Learning of the Digital Century*, London: Imperial College, 1998.
- [12] S. Martinez and G. Stager, *Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom*, Torrance: Constructing Modern Knowledge Press, 2014.

