



Dato: 7. juni 2017
Saksnummer: 28/17
Til: Styret
Møtedato: 19. juni 2017
Saksbehandler: Jan Erik Tønnessen

Cultiva Ekspress Junior: My Machine

MyMachine er et prosjekt for å øke kreativiteten i barns hverdag. Barn i alderen 6-12 år samarbeider med elever fra videregående skole og studenter fra universitetet for å realisere barnas drømmemaskin. De minste barna settes i fokus, og deltar aktivt i hele prosessen fra idéfase til produksjon og fremvisning av maskinene. Det har nettopp blitt gjennomført et vellykket pilotprosjekt finansiert av Cultiva hvor 4 drømmemaskiner er produsert. Utstilling av disse åpnes på Kilden 19. juni.

Konseptet ble utviklet og gjennomført for første gang i Kortrijk i Belgia, og har siden oppstart blitt etablert i 6 andre land: Frankrike, USA, Slovakia, Slovenia, Portugal og Sør-Afrika. My Machine er initiert av, og rettighetene til konseptet eies av, My Machine Global Foundation i Belgia (mymachineglobal.org).

Pilotprosjektet har vært gjennomført på kun 6 måneder og innebefattet 4 maskiner. I prosjektets fulle versjon skal det produseres 8 maskiner på 12 måneder (høst 2017/Vår 2018). Cultiva har for øvrig inngått en 3-årig lisensavtale med My Machine Global. Årlige kostnader knyttet til lisensavtalen (10 000 € år 2, 3 000 € år 2 og 3 + reiser) er inkludert i Cultivas administrative budsjett.

Basert på den vellykkede piloten, ønsker administrasjonen å videreføre prosjektet for å utvikle en modell som kan integreres i skolene i Kristiansand, og eventuelt spres til andre skoler i Norge.

Forslag til vedtak:

- 1) Cultiva investerer kr 1 100 000,- for en videreføring av MyMachine neste skoleår i Kristiansand.
- 2) Administrasjonen får fullmakt til å inngå en samarbeidsavtale med Senter for ung kunst og kultur v/UIA.

Erling Valvik
Administrerende direktør

Vedlegg: Trykte vedlegg: Prosjektbeskrivelse, statusrapport og budsjett
Saksfremlegg

Prosjektbeskrivelse

«My Machine Norge»

1

2017 - 2018

«My Machine» er et belgisk franchise for økt kreativitet i barns hverdag – det eneste hvor tre stadier i utdanningsløpet møtes og samarbeider i ett og samme prosjekt:

My Machine is a nonprofit Belgian (Flanders) initiative to promote creativity, entrepreneurship and cross-pollination throughout all levels of education (primary, higher and secondary level)

<http://mymachinevlaanderen.be/about/>

De tre ulike utdanningsløpene er: barn i grunnskolen 6-12 år, studenter ved universitetet og elever i videregående skole – men det er barnet som plasseres i den skapende og avgjørende rollen i en realisering av deres egen drømmemaskin.

I piloten på MyMachine har tempoet vært dobbelt så høyst som ved ordinært prosjektløp. Fra nyttår 2017 til juni 2017 har fire maskiner blitt realisert. Utstilling gjennomføres på Kilden 19.juni. I første fulle versjon av MyMachine øker vi tidsrammen til å omfatte hele det akademiske året – og dobler antallet maskiner til åtte.

Tidlig høst går barna gjennom idéfasen, og i løpet av høst og vår følger de iverksettelsen og prosjektrealiseringen. De får følge fasene i det å skape sine drømmemaskiner – inkludert et besøk på fakultet for teknologi og realfag på Universitetet i Agder ved prosessutstillingen i desember. I piloten planlegges det å lage opp til åtte maskiner med elever fra ulike skoler i Kristiansand fra 2. og 6. trinn.

Bakgrunn My Machine:

Ideologien bak det internasjonale prosjektet My Machine (MM) er tuftet på grunnidéen om at barn trenger flere kvalitetssikrede utløp for kreativitet i sin hverdag – og å få se sine idéer realisert. Dette er iverksatt gjennom at barna får gjennomføre og følge prosessen fra egen idé og skisse, til en ferdig produsert prototype står foran dem. I løpet av prosessen har både studenter og eldre elever vært i sving, og barna har fått komme med sine innspill underveis.

MM ble først etablert i Kortrijk, Belgia, og har siden oppstart blitt etablert i 6 andre land gjennom MyMachine Global (MMG): Frankrike, USA, Slovakia, Slovenia, Portugal og Sør-Afrika. Gjennom Cultiva Ekspress Junior er Fluks - Senter for ung kunst og kultur, den syvende internasjonale partneren i MM. Fluks har fått svært god oppfølging av MMG i etableringsfasen – og vi har mottatt svært gode tilbakemeldinger på logistikken og gjennomføringen rundt piloten.

Cultiva Ekspress Junior prosjektene vi har til dags dato, forteller oss at det er et behov for synlige prosjekter hvor barna ikke bare er hensatt til rollen som konsumenter. Gjennom erfaring fra «Slow

Bridge» og «Barnas Rutpluks» har Fluks gjennom piloten fått en god opptakt til MyMachine i Kristiansand, som samtidig er starten på MyMachine Norge.

Fluks fortsetter samarbeidet med Fakultet for teknologi og realfag (UiA) for videreføring av en full versjon av MyMachine Norge (MMN). Kontaktpersoner Ansvarlige ved Fakultetet er fakultetsdirektør Magne Aasheim Knudsen og instituttleder Rein Terje Thorstensen, fast kontaktperson er seniorrådgiver Geir Øyvind Kløkstad. Fluks holder også tett kontakt med MMG ved Piet Grymonprez, Jan Despiegelaere og Filip Meuris.

MyMachine Kristiansand / Norge:

Prosjektet involverer:

- Barn i alderen 6-12 år fra skoler i Kristiansand
- Studenter fra fagmiljøet fakultet for realfag, Universitetet i Agder
- Elever fra Kvadraturen vgs, Kristiansand. Eventuelt også Dahlske vgs ved behov.

MM opererer med et konkret rammeverk – i hver maskin beregnes det at 64 personer er direkte involvert. Det vil si at 512 mennesker totalt involveres i skapelsen av åtte drømmemaskiner. Indirekte er imidlertid effekten mye større – om lag 2 200 mennesker: familie, venner, lærere, med fler berøres av prosessen med de fire drømmemaskinene – og dette bare igjennom piloten. Prosjektet har således en svært stor verdiskaping, som i stor grad skyldes at man gjennom en solid prosjektmodell har maktet å involvere tre utdanningstrinn.

MMGs konkrete råd har vært en oppstart med 4 drømmemaskiner. Antallet synliggjør prosjektet, noe som er med å tilrettelegge for videre finansiering og prosjektvekst. Hver maskin har relativ lav produksjonskostnad, men på grunn av antallet involverte mennesker og institusjoner krever prosjektet mye koordinering, og MMG anbefaler minimum én full stilling til prosjektkoordinering rundt en fullskala realisering av MM. Samtidig skal man starte langtidsplanlegging og tilrettelegging for MyMachine Norges fremtid – så minst 10% stilling bør settes av til dette; altså totalt 110% stilling i prosjektledelse i forbindelse med pilot. For å utnytte den opparbeidede kompetansen fra piloten i vår vil vi fortsatt knytte til oss en av studentene som assistent videre. Alle de fire studentene har arbeidet både individuelt og i team, har utvist stort engasjement, og kjenner MM nå godt.

I det kommende året knytter vi studenter fra Fakultet for tek real til oss gjennom deres nye praksisemne på 10 studiepoeng. Studentene må søke om praksis eksternt for å fylle dette emnet, og MM er et svært godt alternativ for dem. De søker dermed Fluks om å få være med i prosjektet ved semesterstart, vi intervjuer dem og velger 2 til 3 studenter som skal arbeide sammen pr maskin. Totalt trenger vi et minimum på 16 studenter til dette. I tillegg kan vi ta inn noen studenter i andre deler av prosjektet som IT-linjen i forhold til dokumentasjon med mer. Denne tilnærmingen er tett opp til hvordan MM er prosjektert fra MMG sin side – hvor prosjektet inngår som en del av studieløpet i alle tre utdanningsnivåer.

Prosjektforemdrift:

I det første året med full prosjektgjennomføring settes det fokus på studentenes rolle: De kan og skal ta ansvaret for å lede store deler av prosessen med involvering av både barneskolen og videregående, men trenger god forberedelse, samt tett og jevn oppfølging fra prosjektkoordinator.

Spesielt må det følge opp at studentene har et ansvar for at elevene får følge utviklingen av maskinene gjennom deres blogging, oppdateringer på sosiale medier samt i prosessutstillingen like før Jul 2017.

Barneskoleelevene har et tydelig engasjement, og er naturlig nok lette å trekke inn i prosessen da det er deres ideer som til slutt skal realiseres. Vgs-elevne skal tidlig inn i prosjektet selv om de ikke skal i gang med sin konkrete del av arbeidet før våren 2018. Det legges derfor opp til at de får møte studentene og trekkes inn i prosessen og grunntanken bak MM helt fra begynnelsen.

Gjennom Fakultet for tek real og fakultet for kunsthøgskolen UiA med flere ressurser inn i prosjektet – gjennom både studie-ledelse og veiledning, lokaler og teknisk utstyr.

Prosjektet løper fra høst 2017, med oppstart i barneskolene, til sommeren 2018 hvor opp til åtte maskiner står klar til utstilling. Vi har i løpet av piloten erfart at 6-8 maskiner er realistisk i denne nye fasen av prosjektet, dette skyldes blant annet kapasiteten ved Kvadraturen skolesenter, men som et mulig supplement går vi i dialog med Dahlske vgs i Grimstad, for å se på om dette kan være en mulighet til økt kapasitet.

Trinn 1: Tidlig høst 2017

- Studentene ansøker oss om å være en del av prosjektet.
- Studentene besøker barneskolene for idéer til maskiner

Trinn 2: Høst 2016

- Studentene arbeider med konseptet og utarbeider en skisse for hvordan maskinen kan realiseres, under løpende kontakt med barneskolene.

Trinn 3: Før Jul 2017

- Prosessutstilling i Grimstad – studentene presenterer sine arbeidsmodeller av maskinene – med besøk og tilbakemeldinger fra barneskolene.

Trinn 4: Vår 2017

- Maskinene bygges av elever fra vgs. – studentene følger opp denne prosessen for å sikre kvaliteten rundt maskinene.

Trinn 6: Vår / sommer 2017 (like før sommerferie)

Utstilling av de ferdige drømmemaskinene. Utkast til maskiner som ikke ble tatt videre stilles også ut.

Utstillingen finner sted i Kristiansand, Fluks har samtaler med Vitensenteret om dette, og planer for å samarbeide med dem når de har fått tilgjengelige lokaler i sentrum. Samarbeidet med Sommer i Kilden fra piloten er også et godt utgangspunkt for en ny utstilling.

I forbindelse med utstillingen påløper det endel transport- og dokumentasjonskostnader avhengig av maskinens størrelse og kompleksitet. Prosessen skal også dokumenteres via nettside, blogg og sosiale medier underveis. Og det er også rutiner i MMG for å publisere en katalog for hver runde i MM – dette vil følges opp nærmere i 2017 / 2018.

Fremtiden med MMN:

I MyMachine Flanders får alle barneskoler i Belgia tilbudet om å søke om å være med i prosjektet. Kun 10 skoler får være med. Landet har en mye enklere geografisk utstrekning enn Norge – og det er mulig for studentene å nå ut til skoler over hele landet. Det at vi får økt omfanget kun i Kristiansand legger til rette for at apparatet etter hvert står klart til å nå lengre ut i Norge på sikt. Fluks satser på en varig drift av prosjektet og vil i den kommende tre-årsperioden arbeide aktivt for å sikre dette på et nasjonalt plan. I henhold til å tilby prosjektet nasjonalt vil det være nødvendig å opparbeide en norsk modell som tar høyde for geografiske avstander.

Ressurser:

- Fluks Senter for ung kunst og kultur, fakultet for kunstfag – prosjektleder
- UiA, Fakultet for teknologi og realfag
- UiA, Fakultet for kunstfag
- MyMachine Global
- Kvadraturen vgs
- Barneskoler i Kristiansand.

Andre ressurser:

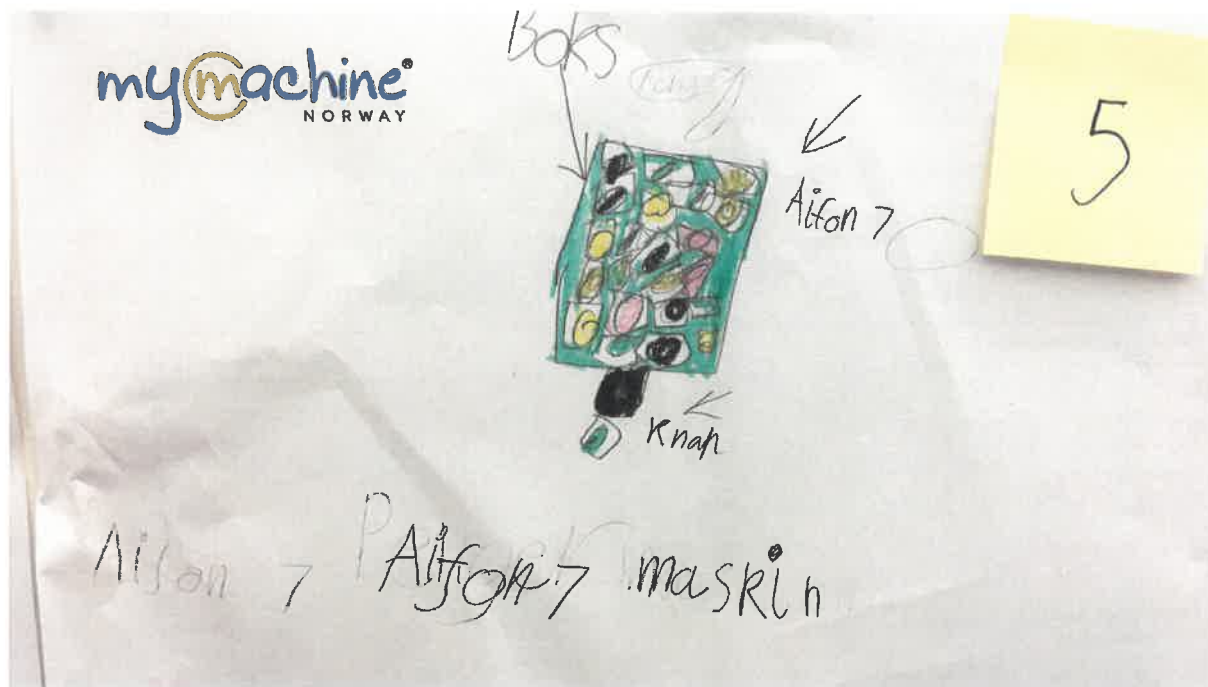
- Kristiansand kommune – pedagogisk enhet
- Vitensenteret Sørlandet.
- Kilden teater- og konserthus – Sommer i Kilden
- Dahlske vgs

Lenker:

<http://mymachine.no> (eller Mymachine.yes! som opphavsmennene i Belgia ville ha det til)
<http://mymachine-global.org> (ny nettside for MyMachine Global er inspirert av den norske MyMachinesiden – tilrettelagt av Adrian Førde Andersson ved Fluks)
<https://www.uia.no/senter-og-nettverk/fluks-senter-for-ung-kunst-og-kultur>
<http://www.uia.no/om-uia/fakultet/fakultet-for-teknologi-og-realfag>



Fra prosessutstillingen i Grimstad
6. april 2017: "Regnbuemaskinen"



MyMachine – delrapport pilot høst 2016 / vår 2017

Høsten 2016 begynte vi prosjektering av en pilot på prosjektet "MyMachine" i norsk drakt. Vi fikk endelig napp hos Fakultet for teknologi og realfag på UiA i Grimstad, og tok med oss dem som en samarbeidspartner i prosjektet. En grundig innsetting i prosjektet fra MyMachine Global i Belgia gjorde prosjektering og oppstart mye enklere enn vi kunne forventet.

Høsten bar preg av møter med samarbeidspartnere: barneskoler: Slettheia skole, Nedre Slettheia skole, Kristiansand Internasjonale skole, Kvaderaturen skolesenter, Fakultetsledelsen i Grimstad og MyMachine Global. Alle har vist stor begeistring for oppstarten – og til tross for at vi kjører piloten i dobbelt tempo, kun i løpet av vårsemesteret, i stedet for å følge hele det akademiske året – så har det forløpt uten store problemer underveis. Her er et bedre innblikk i prosessen videre:

I løpet av våren 2017 har vi hatt en interessant og lærerik prosess rundt piloten MyMachine. Vi begynte smått mot slutten av 2016 med å finne tak i ingeniørstudenter som kunne tenke seg å bidra inn i prosessen. Vi endte her opp med fire stykker som planlagt. 3 fra mekatronikk og en fra elektronikk. Studentene har fått betalt for arbeidet denne runden for å ivareta trykket i en kort pilotfase. Dette har fungert veldig godt! Studentene har tatt mye eget ansvar og det har kommet tydelig frem at praktisk arbeid med et konkret prosjekt mot et tydelig mål har vært et positivt bidrag inn i deres studiehverdag.

Første steg: Barna finner opp en drømmemaskin

I januar/februar begynte første del av samarbeidsprosessen. Her fikk studentene ansvar for å planlegge og gjennomføre en workshop på tre forskjellige barneskoler for å innhente drømmemaskinideer. Dette var kanskje den delen

våre ingeniørstudenter var mest usikre på. De har lite erfaring med å ta lederrollen foran en større gruppe barn, og her møtte man visse utfordringer mot å holde struktur i workshop. Studentene kunne likevel benytte sitt eget erfaringsgrunnlag fra da de selv var barn, og var dyktige til å tenke kreativt og stille relevante gode spørsmål i samarbeid med mindre barnegrupper eller en og en. Selv om vi hadde utfordringer med strukturen og gruppeledelsen, fikk vi likevel inn gode forslag til drømmemaskiner, og barna viste et tydelig engasjement i ideutviklingen. Forslag som var gjennomtenkte og som hadde en resonans i gruppen. Det skal også nevnes at vi endret litt på struktur for stemmegivning fra skole til skole for å finne den beste måten å sentrere alle rundt en ide.

Andre steg: Studenter utvikler ideen og konseptet

Her var studentene mer på hjemmebane. De kunne ta med seg ideene fra barn og bruke tid på å sette seg ned sammen for å diskutere hvordan disse ideene kunne realiseres. Her fikk de også for første gang i sitt studieløp mulighet til å fysisk arbeide med målingene, beregningene og tegningene som de har god erfaring med å utvikle. De fikk etter hvert ansvar for hver sin maskin, og alle gikk tydelig dedikert og engasjert ned i oppgaven. Utfordringen vi møtte her var dialogen tilbake til barneskolen. Studentene ble veldig opptatte av å levere et godt resultat tilbake, og resultatorienteringen sammen med et hint av tunnelsyn rundt egen prosess, gjorde at de hadde problemer med å synliggjøre en pågående prosess på en god måte. Dette er også kanskje noe som er veldig ukjent for dette fagområdet, å involvere en "bestiller" så mye i en pågående prosess som man ikke helt vet hvor ender. Sett fra et kunstnerisk perspektiv er dette mer naturlig. Mot slutten av denne delen ble det arrangert en prosessutstilling, som barna gledet seg veldig til, her fikk studentene mange tilbakemeldinger på prosessen så langt, og mye å arbeide videre med. Det kom også noen ikke fullt så positive tilbakemeldinger som gjorde synliggjøring av den videreprosessen noe mer problematisk enn tidligere. Dette må vi fokusere på å bedre mot neste runde.

Tredje steg: Elever fra videregående bygger maskinene

Den videregående skolen var en liten utfordring å jobbe med. De var tydelige og klare på hva de kunne gjøre og ikke gjøre, men det var vanskelig å få en forståelse for i hvilket omfang de kunne bidra inn i prosessen. Hvor mange timer, hvor mange og hvilke elever etc. Studentene virket likevel å samarbeide godt med gruppen som ble trukket inn, og lærere på den videregående skolen var positive løsningsorienterte, og hjelpsomme. Så denne prosessen kunne studentene fint ta ansvar for å lede selv. I etterkant av prosessutstillingen var både lærere og elever ved Kvadraturen imidlertid veldig fornøyd. Ved vanlig prosjektforløp er ikke videregående elevene ennå involvert på dette stadiet – så det var interessant å se alle møtes i prosessen på denne måten.

Fluks - Senter for ung kunst og kultur		Søknadssum kr 1 100 000	
Cultiva Ekspress Junior - My Machine	2017-2018	Antall	Beløp
8 maskiner - 8 skoleklasser, 1-2 vgs, 1 høyere utd.			
Ett år - høst 2017 / vår 2018			
KOSTNADER			
Lønn / honorar			
Lønn inkl sos. Kostnader	Fluks - prosjektkoordinator	90 %	580 000
	Fluks - prosjektledelse og -utvikling	10 %	70 000
	Assistenter UiA - studenter, fakultet for teknologi og realfag	10 %	40 000
	UiA - fakultet for teknologi og realfag - timer inkl alle kostnader		80 000
SUM			770 000
Materialer			
Kostnad pr maskin	Materialer	8 maskiner	80 000
UiA	UiA - fakultet for teknologi og realfag - maskiner og programvare		30 000
SUM			110 000
Transport			
Lokaltransport	Prosjektleder skoler, Campus i Grimstad med mer		20 000
Lokaltransport	Assistenter - skoler i Krs	ca 8 turer	10 000
Prosjektledelse	Reiser for langtidspromotering og finansiering		10 000
Transport	Maskiner til utstilling	8 maskiner	30 000
Transport	Skolebarn - Campus i Grimstad, og Kvadraturen vgs	8 klasser t/r	32 000
SUM			102 000
Andre kostnader			
Møtekostnader	Møter med MyMachine Global, nye finansieringskilder		10 000
Indirekte kostnader	UiA - prosjektkoordinering, Fluks	100 %	140 000
Indirekte kostnader	UiA - prosjektassistenter, Fak for tek. real	10 %	14 000
Dokumentasjon og markedsføring	Trykt materiale / blogg / annonsering		40 000
Utstilling	Utstilling av ferdige maskiner	8 maskiner	40 000
Utviklingsmidler	Uforutsette kostnader		6 000
SUM			250 000
SUM UTGIFTER			1 232 000
INNTEKTER			
Cultiva			-1 100 000
Egeninnsats	UiA - fakultet for teknologi og realfag - timer		-80 000
	UiA - fakultet for teknologi og realfag - maskiner og programvare		-30 000
	UiA - lokaler møter, seminar og samlinger		-10 000
	UiA - Senter for ung kunst og kultur - netttjenester og formidling		-12 000
SUM INNTEKTER			-1 232 000
BALANSE			0



Dato: 16. september 2016
Saksnummer: 42/16
Til: Styret
Møtedato: 26. september 2016
Saksbehandler: Ingebjørg Borgemyr

Cultiva Ekspress Junior: My Machine - pilot i Kristiansand

Sammendrag:

Styret i Cultiva har anmodet administrasjonen å legge fram en sak om MyMachine. Administrasjonen fanget opp dette tiltaket i et europeisk nettverk for regionale stiftelser.

MyMachine er et prosjekt for å øke kreativiteten i barns hverdag. Barn i alderen 6-12 år skal samarbeide med elever fra videregående skole og studenter fra universitetet for å realisere barnas drømmemaskin. De minste barna settes i fokus, og de skal delta aktivt i hele prosessen fra idèfase til produksjon og fremvisning av maskinene.

Konseptet ble utviklet og gjennomført for første gang i Kortrijk i Belgia, og har siden oppstart blitt etablert i 6 andre land: Frankrike, USA, Slovakia, Slovenia, Portugal og Sør-Afrika. My Machine er initiert av, og rettighetene til konseptet eies av, My Machine Global Foundation i Belgia (mymachineglobal.org).

Senter for ung kunst og kultur ved UiA har ansvar for flere Cultiva Ekspress Junior prosjekter med stor barnemedvirkning: SlowBridge, YouthBank og RUTPLUKS (Barnas skulptursti). Cultiva har derfor utfordret senteret til å administrere MyMachine Kristiansand. Universitetet er også deltaker i en søknad til EU-prosjektet Horizon 2020 hvor det planlegges et større forsknings- og formidlingsopplegg rundt MyMachine prosjektene i flere land. EU-prosjektet er ikke inkludert i denne prosjektbeskrivelsen.

Forslag til vedtak:

- 1) Administrasjonen får fullmakt til å inngå 3-årig lisensavtale med My Machine Global. Årlige kostnader knyttet til lisensavtalen (10 000 € år 1, 3 000 € år 2 og 3 + reiser) skal inkluderes i Cultivas administrative budsjett.
- 2) Cultiva investerer kr 900 000,- i etablering av en pilot for etablering av My Machine i Kristiansand.
- 3) Administrasjonen får fullmakt til å inngå en samarbeidsavtale med Senter for ung kunst og kultur v/UiA for gjennomføring av piloten.
- 4) Cultiva er positivt innstilt til å bidra i en videreføring av prosjektet etter piloten er gjennomført og evaluert. En eventuell videre medvirkning fra Cultiva vil være betinget av utviklingen av prosjektet, og at Cultiva har tilgjengelige midler til prosjektinvesteringer.

Erling Valvik
Administrerende direktør

Vedlegg: Trykte vedlegg: Prosjektbeskrivelse og budsjett My Machine Pilot 2016-2017

Bakgrunn for saken:

Administrasjonen i Cultiva har gjennom nettverket for regionale stiftelser i EFC identifisert prosjekter som har vært gjennomført andre steder, og som vil være interessant å gjennomføre i Kristiansand. My Machine er et av disse prosjektene.

Prosjektet ble startet av Jan Despiegelaere fra Streekfonds (the Community Foundation West Flanders) og Piet Grymonprez fra Howest University of Applied Sciences. Siden oppstarten i Vlandern har konseptet spredd seg til Frankrike, USA, Slovakia, Slovenia, Portugal og Sør-Afrika.

Drøfting:

Bakgrunnen for prosjektet er et ønske om å få barn til å bruke sin kreativitet, og deretter få se sine idèer realisert.

Prosessbeskrivelse:

Fase 1: Ideutvikling

Barn fra grunnskolen (6-12 år) finner på og presenterer (via tegninger, modeller, manualer etc.) deres egen «Drømmemaskin». Alt er lov: fra en maskin som hjelper deg med å smøre peanøttsmør på brødskiven til en maskin som rydder rommet ditt. Det viktigste kriteriet er at det er relevant for barnet, og at barnet har veldig – veldig – lyst på maskinen.

Fase 2: Konseptutvikling

Studenter fra universitetet (f.eks. designere, kunstnere, spillutviklere, ingeniører) utarbeider et eller flere forslag til design av de utvalgte maskinene. Barna velger selv det beste designforslaget, og dette videreutvikles i samarbeid til et ferdig konsept.

Fase 3: Prototype

Til slutt overleveres tekniske tegninger/design og konsepter til elever ved teknisk orienterte videregående skoler. Disse elevene skal, i samarbeid med barna fra grunnskolen og universitetsstudentene, bygge ferdige prototyper av maskinene.

Prosjektet avsluttes med en utstilling av prototypene og utkast til maskiner som ikke ble videreutviklet.

Underveis i prosessen skal barna, elevene og studentene kunne trekke på kompetanse og erfaring fra et nettverk av samarbeidende lokale virksomheter og organisasjoner som har en felles interesse av å støtte kreativitet og innovasjon.

Prosjektet har en stor grad av medvirkning av barn og unge, og lager en felles møteplass mellom elever fra barneskolen, videregående skole og universitetet. De minste barna står i fokus, og det er deres idèer som skal realiseres ved hjelp av de eldre elevene og studentene. Prosjektet vil også bidra til at små barn får et mer bevisst forhold til hva et universitet er.

Prosjektet passer også godt sammen med arbeidet med å etablere en avdeling av Vitensenter Sørlandet i Kristiansand, og oppstarten av Maker Space i Kristiansand.

En stor del av de prosjekterte kostnadene er knyttet til lønnsmidler til en koordinator. Det er krevende å skulle koordinere tre utdanningsnivåer og et relativt stort antall barn,

elever, studenter og lærere. Budsjettforslaget er utarbeidet i samarbeid med, og basert på erfaringene fra, My Machine Global.

Senter for ung kunst og kultur har opparbeidet seg kompetanse på prosjekter med stor grad av medvirkning fra barn gjennom «Slow Bridge», «YouthBank» og «RUTPLUKS» (Barnas skulptursti). Dette er kompetanse som er relevant for gjennomføring av My Machine. Senteret er også lokalisert på universitetet.

Det må inngås en tre-årig lisensavtale med My Machine Global om rettigheter til bruk av konseptet i Norge, erfaringsutveksling og opplæring. Kostnadene knyttet til lisensavtalen er:

År 1	10 000 €	+ reise/opphold v/opplæring og møter
År 2 og 3	3 000 €	+ reise/opphold v/opplæring og møter

Oppsummering:

Administrasjonen anbefaler at Cultiva inngår lisensavtale med My Machine Global. Kostnadene anbefalt inkluderes i det administrative budsjettet i avtaleperioden.

Cultiva engasjerer Senter for ung kunst og kultur v/UiA til å gjennomføre en pilot med utvikling av 4 drømmemaskiner i Kristiansand. Dersom piloten er vellykket, ønsker Cultiva en videreføring av prosjektet for å utvikle en modell som kan integreres i skolene i Kristiansand, og eventuelt spres til andre skoler i Norge.

Forslag til vedtak:

- 1) Administrasjonen får fullmakt til å inngå 3-årig lisensavtale med My Machine Global. Årlige kostnader knyttet til lisensavtalen (10 000 € år 1, 3 000 € år 2 og 3 + reiser) skal inkluderes i Cultivas administrative budsjett.
- 2) Cultiva investerer kr 900 000,- i etablering av en pilot for etablering av My Machine i Kristiansand.
- 3) Administrasjonen får fullmakt til å inngå en samarbeidsavtale med Senter for ung kunst og kultur v/UiA for gjennomføring av piloten.
- 4) Cultiva er positivt innstilt til å bidra i en videreføring av prosjektet etter piloten er gjennomført og evaluert. En eventuell videre medvirkning fra Cultiva vil være betinget av utviklingen av prosjektet, og at Cultiva har tilgjengelige midler til prosjektinvesteringer.

Prosjektbeskrivelse

«My Machine»

Pilot

2016 - 2017

«My Machine» er et belgisk franchise for økt kreativitet i barns hverdag – det eneste hvor tre stadier i utdanningsløpet møtes og samarbeider i ett og samme prosjekt:

My Machine is a nonprofit Belgian (Flanders) initiative to promote creativity, entrepreneurship and cross-pollination throughout all levels of education (primary, higher and secondary level)

<http://mymachinevlaanderen.be/about/>

De tre ulike utdanningsløpene er: barn i grunnskolen 6-12 år, studenter ved universitetet, og elever i videregående skole – men det er barnet som plasseres i den skapende og avgjørende rollen i en realisering av deres egen drømmemaskin.

I løpet av piloten våren 2017 kommer barna til å gå gjennom idéfase, iverksettelse og prosjektrealisering. Alle involverte får følge fasene i det å skape sine drømmemaskiner – med besøk på fakultet for teknologi og realfag på Universitetet i Agder og på videregående skole. I piloten planlegges det å lage fire maskiner med elever fra to ulike skoler i Kristiansand.

Bakgrunn My Machine:

Ideologien bak det internasjonale prosjektet «My Machine» er tuftet på grunnidéen om at barn trenger flere kvalitetssikrede utløp for kreativitet i sin hverdag – og å få se sine idéer realisert. Dette er iverksatt gjennom at barna får gjennomføre og følge prosessen fra egen idé og skisse til en ferdig produsert prototype står foran dem. I løpet av prosessen har både studenter og eldre elever vært i sving, og barna har fått komme med sine innspill underveis.

MyMachine ble først etablert i Kortrijk, Belgia, og har siden oppstart blitt etablert i 6 andre land gjennom MyMachine Global: Frankrike, USA, Slovakia, Slovenia, Portugal og Sør-Afrika. Administrasjonen i Cultiva har over lengre tid vært i kontakt med en av prosjektets opphavsmenn, Jan Despiegelaere, om en eventuell oppstart i Norge.

Cultiva Ekspress Junior prosjektet «Slow Bridge» forteller oss at det er et behov for synlige prosjekter hvor barna ikke bare er hensatt til rollen som konsumenter. Gjennom erfaring fra nettopp «Slow Bridge» og «Rutpluks» har Senter for ung kunst og kultur nå en infrastruktur på plass som kan bære en oppstart av MyMachine i Kristiansand, som samtidig også er starten på MyMachine Norge. Senteret har etablert samarbeid i egen organisasjon, Universitetet i Agder (UiA) gjennom en allianse med fakultet for teknologi og realfag for å realisere prosjektet på en kvalitetssikret måte. Kontaktpersoner er fakultetsdirektør Magne Aasheim Knudsen og instituttleder og professor Rein Terje Thorstensen. Senteret er også i tett kontakt med My Machine Global – og opphavsmennene Jan Despiegelaere og Piet Grymonprez.

MyMachine Kristiansand:

Prosjektet involverer:

- Barn i alderen 6-12 år fra skoler i Kristiansand
- Studenter fra fagmiljøet fakultet for realfag, Universitetet i Agder
- Elever fra Kvaderaturen vgs, Kristiansand

MyMachine opererer med et konkret rammeverk – i hver maskin beregnes det at 64 personer er direkte involvert. Det vil si at 260 mennesker totalt involveres i skapelsen av fire drømmemaskiner. Indirekte er imidlertid effekten mye større – om lag 1100 mennesker, som familie, venner, lærere med fler berøres av prosessen med de fire drømmemaskinene – og dette bare igjennom piloten. I en fullskala versjon er effekten så klart enda større. Prosjektet har således en svært stor verdiskaping, som i stor grad skyldes at man gjennom en solid prosjektmodell har maktet å involvere tre utdanningstrinn.

MyMachine Globals konkrete råd er en oppstart med 4 drømmemaskiner. Antallet synliggjør prosjektet, noe som er med å tilrettelegge for videre finansiering og prosjektvekst. Hver maskin har relativ lav produksjonskostnad, men med tre utdanningsnivå involvert (My Machine er faktisk det eneste prosjektet som klarer å gjøre dette), krever prosjektet mye koordinering og det anbefales minimum 50% stilling til koordinering rundt realiseringen av fire drømmemaskiner. Samtidig skal man starte langtidsplanlegging og tilrettelegging for MyMachine Norges fremtid – så minst 10% stilling bør settes av til dette; altså totalt 60% stilling i prosjektledelse i forbindelse med pilot. Ved oppgradering til 10 maskiner kreves også større kapasitet på prosjektledelsen – én full stilling ansees som nødvendig.

Gjennom de to involverte fakultetene stiller UiA med flere ressurser inn i prosjektet – gjennom både studieledelse og utstyr. På grunn av tidspress på piloten planlegges det å lønne fire studenter i prosjektet som prosjektassistenter – slik det også ble gjort, med stor suksess, i "Slow Bridge." I fremtidens "MyMachine Kristiansand" bestrebes det at prosjektet i størst mulig grad blir inkorporert i studentenes studieløp, eksisterende studiemoduler og læreplaner.

Prosjektframdrift:

Prosjektet løper fra høst 2016, hvor prosjektering og planlegging er en viktig komponent, til sommeren 2017 hvor fire maskiner står klar til utstilling. Simultant med denne siste fasen i piloten har man oppkjøring til nært på fullskala prosjekt fra og med høsten 2017. Da er målet å kunne produsere 10 drømmemaskiner innen sommeren 2018.

I piloten sikter vi oss inn på å ta direkte kontakt med to barneskoler i Kristiansand. Etter "Slow Bridge" har vi god erfaring med blant annet Prestheia skole. I både "Slow Bridge" og "Rutpluks" har kommunens pedagogisk enhet vært svært hjelpelige med å markedsføre og formidle prosjektene ut i skolene, og dette kan bli aktuelt fra 2017.

Trinn 1: Høst 2016

- Deltakende klasser i skolene og studenter ved Fakultet for teknologi og realfag identifiseres.
- De deltakende gruppene blir informert om konsept, og prosjektforløp blir avklart.

Trinn 2: Sen høst 2016

- Skolene utstyres med en grunnpakke til å iverksette første iderunde med elevene.

Trinn 3: Vår 2017

- Studentene besøker skolene for å lande noen av ideene å arbeide videre med: Sammen med barna velger de én idé pr klasse /gruppe/trinn som man arbeider videre med.

Trinn 4: Vår 2017

Studentene arbeider med konseptet og utarbeider en skisse for hvordan maskinen kan realiseres.

Trinn 5: Vår 2017

Maskinene bygges av elever fra vgs. Barneskoleelevene besøker både UiA og Kvaderaturen vgs i løpet av våren, og kommer med sine tilbakemeldinger på prosessen sammen med studentene fra UiA.

Trinn 6: Vår / Sommer 2017

Utstilling av de ferdige drømmemaskinene. Utkast til maskiner som ikke ble tatt videre stilles også ut.

Utstillingen skal finne sted i Kristiansand, og det må påregnes transport og dokumentasjonskostnader i forbindelse med dette. Prosessen skal også dokumenteres via nettside, blogg og sosiale medier underveis. Og det er også rutiner i MyMachine Global for å publisere en katalog for hver runde i MyMachine.

Ressurser:

- UiA, Fakultet for kunstfag: Senter for ung kunst og kultur, fakultet for kunstfag – prosjektleder.
- UiA, Fakultet for Teknologi og realfag – fakultetsdirektør Magne Aasheim Knudsen og instituttleder og professor Rein Terje Thorstensen.
- MyMachine Global: Jan Despiegelaere og Piet Grymonprez.
- Kvaderaturen vgs – studiehåndtering fra fakultet for teknologi og realfag
- Barneskoler – Prestheia og Grim.

Andre ressurser:

- Kristiansand kommune – pedagogisk enhet ved Åse Paulsen
- Vitensenteret i Arendal

Lenker:

<http://www.mymachineglobal.org/whatwedo/>

Senter for ung kunst og kultur

<http://www.uia.no/om-uia/fakultet/fakultet-for-teknologi-og-realfag>

MyMachine – EU-søknad til Horizon 2020:

Senter for ung kunst og kultur står som partner i en EU-søknad til Horizon 2020. Denne søknaden ansees som et separat prosjekt, og vil ved en eventuell innvilgning bety et parallelt opplegg med MyMachine med et større forsknings og formidlingsopplegg, innberegnet en egen fulltidsstilling.

4 Maskiner - 2 skoler, 1 vgs, 1 høyere utd.

KOSTNADER

Lønn / honorar				
Lønn inkl sos. Kostnader				
	SUKK - prosjektordinator	50 %	438 000	
	Prosjekt ledelse og utvikling	10 %	70 000	
	Assistenten UIA - studenter, fakultet for teknologi og realfag, vår 2017	4 x 10%	75 000	
	UIA - fakultet for teknologi og realfag - timer inkl alle kostnader		65 000	
SUM			648 000	

Materialer

Kostnad pr maskin	materialer	4	40 000	
Assistenten	videokamera - dokumentasjon		4 000	
Skolene	div - materiell idéfase	4	4 000	
UIA	UIA - fakultet for teknologi og realfag - maskiner og programvare		20 000	
SUM			48 000	

Transport

Lokaltransport	Prosjektleder skoler, Campus i Grimstad med mer		20 000	
Lokaltransport	Assistenten - skoler i Krs	4*4 turer	10 000	
Prosjektledelse	Reiser for langtidspromotering og finansiering		10 000	
Transport	4 maskiner til utstilling	4	20 000	
Transport	Skolebarn - Campus i Grimstad, og Kvadraturen vgs	4*2 turer	16 000	
SUM			76 000	

Andre kostnader

Møtekostnader	Bla dagsseminar m Jan og Piet		15 000	
ID- kostnader	UIA - prosjektkoordinering, SUKK	60 %	84 000	
ID- kostnader	UIA - prosjektassistenter, Fak for tek. real	40 %	28 000	
Dokumentasjon og markedsføring	trykt materiale /fullverdig nettside - blogg		60 000	
Utstilling	Utstilling av ferdige maskiner		30 000	
Utviklingsmidler	uforutsette kostnader i pilot		20 000	
SUM			237 000	

SUM UTGIFTER

1 009 000

INNETEKTER

Cultiva			900 000	
Egeninnsats	UIA - fakultet for teknologi og realfag - timer		-65 000	
	UIA - fakultet for teknologi og realfag - maskiner og programvare		-20 000	
	UIA - lokaler møter, seminar og samlinger		-10 000	
	UIA - Senter for ung kunst og kultur - netttjenester og formidling		-14 000	
SUM INNETEKTER			-1 009 000	

BALANS