

tetem

Iedereen in Twente - jong en oud en ongeacht waar je woont - moet de gelegenheid krijgen zich te ontwikkelen tot een verkennende, creatieve en makende burger. Het spelen en experimenteren in een Maakplaats kan hieraan een belangrijke bijdrage leveren. Bewoners uit heel Twente kunnen in de Maakplaatsen terecht voor workshops en activiteiten.

Om technologie, digitalisering en maakprocessen nog beter te verankeren in de regio zijn de Twentse Maakplaatsen in het leven geroepen. Fablabs, bibliotheken, festivals, musea en maatschappelijke instellingen kunnen activiteiten op het gebied van technologie, programmeren en maakprocessen in huis halen. We geven trainingen en stellen materialen en technieken beschikbaar. Het activiteitenaanbod is breed en groeit gestaag.

Voorwaarden

Tetem ontwikkelt activiteiten, biedt trainingen m.b.t. de technieken en leent de bijbehorende techniek en materialen uit. Om e.e.a. in goede banen te leiden zijn een aantal voorwaarden gesteld:

- Het programma richt zicht op de vrije tijd; hieronder verstaan we in hoofdzaak schoolvakanties en weekenden

Activiteiten- aanbod

voor de vrije tijd

Voor wie?

*Bibliotheken,
cultuurinstellingen,
BSO's, jongerencentra
en festivals*

- Begeleiding door eigen medewerkers en/of vrijwilligers
- Uitvoering op eigen locatie
- Materiaal uitleen binnen de gestelde termijn ophalen en retourneren: de gereserveerde activiteit(en) kan (kunnen) de dag vóór uitvoer vanaf 15.00 worden opgehaald. Retourneren bij voorkeur op de dag van uitvoer na afloop van de activiteit.

NB: Eindigt de activiteit laat op de middag, dan kan retourneren uiterlijk de volgende dag tot 10.00 uur.

Gevraagde activiteiten kunnen elke dinsdag- en/of vrijdagmiddag getraind worden tussen 14:00 -17:00 uur.

Dit graag minimaal 2 weken van te voren reserveren via:

<https://intranet.tetem.nl/toegangslocaties/5>.

Aan de trainingen zijn geen kosten verboden.

Activiteitsaanbod

Ontwerpen

- 3D-pennen (vanaf 7 jaar)
- 3D-wenskaart lasercutter (vanaf 10 jaar)
- 3D-object ontwerpen (8 jaar)
- Art Deco-lamp (vanaf 12 jaar)
- Borduurmachine (vanaf 8 jaar)
- Chocoladeprinter (vanaf 7 jaar)
- Logolamp (vanaf 12 jaar)
- Schaduwlamp (vanaf 10 jaar)

Media

- 360 graden videocamera (vanaf 10 jaar)
- HCS Innovation's Merge Cube (vanaf 8 jaar)
- iMotion (vanaf 7 jaar)
- Virtual Reality (vanaf 8 jaar)
- Zelfontworpen hologram (vanaf 10 jaar)

Maakcultuur

- Bio plastic (vanaf 4 jaar)
- Elektronische wenskaart (vanaf 8 jaar)
- Festive Flashlight (vanaf 8 jaar)
- Robot-hand (vanaf 6 jaar)

Programmeren

- Cozmo (vanaf 10 jaar)
- Cubetto (4 - 6 jaar)
- Drones (vanaf 8 jaar)
- Homey de huisrobot (vanaf 6 jaar)
- Makey Makey (vanaf 7 jaar)
- mBit Calliope (vanaf 10 jaar)
- mBlock (vanaf 10 jaar)
- mTiny (6 - 9 jaar)
- Ozobot (vanaf 5 jaar)
- Tekenrobot (vanaf 6 jaar)

Techniek

- Aeronamic's Rotormobiel (vanaf 8 jaar)
- Bibberspiraal (vanaf 8 jaar)
- Circuit Buddies (vanaf 12 jaar)
- Dura Vermeers Techniek huis (vanaf 8 jaar)
- Elektroslush (vanaf 12 jaar)
- Fotonmobiel (vanaf 8 jaar)
- Kunstige Robot (vanaf 8 jaar)
- Lichtpiano (vanaf 9 jaar)
- Magnetisch zwevend potlood (vanaf 8 jaar)
- Shell: Salt Water Car (vanaf 8 jaar)
- Thales's Elektromagneet (vanaf 8 jaar)
- Zonnecellen (vanaf 9 jaar)

NB: dit overzicht wordt met regelmaat aangevuld en bijgesteld. Tijdens de training wordt aandacht besteed aan het Corona-proof geven van de activiteit.

Kosten

Per activiteit € 25,- excl. btw (met een maximum van 12 deelnemers).
Na elke schoolvakantie wordt er gefactureerd.

Als dezelfde activiteit 2x op een dag wordt aangeboden wordt deze ook 2x in rekening gebracht. Bij een inloopactiviteit rekenen we per 1,5 uur 1x het activiteitentarieff en wordt per 1,5 uur materiaal bijgeleverd voor 12 deelnemers. Het verbruiksmateriaal dat extra nodig is, wordt aangevuld door de aanvrager.

Contact

Voor aanvullende informatie en boekingen kun je contact opnemen met Jelske Marcus via

jelske@tetem.nl

Voor alle beschikbare technieken zijn techniekkaarten, activiteitenkaarten en betekeniskaarten aanwezig. De techniekkaarten geven een instructie over hoe de technieken werken en ingezet kunnen worden. De activiteitenkaarten bieden voorbeelden van activiteiten die mogelijk zijn met de specifieke techniek. De betekeniskaarten geven achtergrondinformatie over hoe de techniek is ontwikkeld, hoe ze wordt gebruikt in het bedrijfsleven en welke vervolgmogelijkheden er zijn als het gaat om studie.

Deze informatie en bijbehorende marketing mappen zijn – na ontvangst van een login – te raadplagen op de Tetem lessenserver.