



# Посібник

**Сабріна Мерло та Мішель Глубінка**

**Дописувачі**

Адам Кемпбелл  
Естер Фельдбаум  
Курт Флейшер  
Санді Пірс  
Девід Раґоунс



# Зміст

<b>1. Організація Шкільного Ярмарку Мейкерів (School Maker Faire)</b> .....	<b>3</b>
Про мейкерський рух .....	4
Що відбувається на Шкільному Мейкерському Ярмарку .....	5
10 кроків до створення власного Maker Faire .....	6
<b>2. Яскраві моменти</b> .....	<b>19</b>
<b>3. Ресурси</b> .....	<b>23</b>
Умови отримання дозволу та реєстрації .....	24
Рекомендації щодо графічного оформлення .....	25
Обов'язкові етапи роботи .....	26
Чекліст .....	27
Планування (календарний план) .....	29
Волонтерські ролі .....	30
Канали комунікації .....	31
Ідеї для поширення оголошення .....	32
Вміст інформаційного пакета .....	33
Ідеї для фото .....	34
Список покупок (для воркшопів) .....	35
Поради щодо економії витрат на воркшопи .....	36
Поради організаторам воркшопів .....	37
План роботи над проектом .....	38
План презентації проекту: будьте готові до запитань .....	39
Представлення проекту .....	40
План презентації проекту: 16 способів розказати вашу історію .....	42

Переклад посібника, з доповненнями, здійснено командою ГО «Мейкер Хаб» в рамках програми TOLOCAR. #TOLOCAR — це програма, що фінансується Федеральним урядом Німеччини [Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung \(BMZ\)](#) і виконується німецьким інститутом HIWW за підтримки [GIZ Ukraine](#).

Зміст посібника є винятковою відповідальністю ГО «Мейкер Хаб» і не обов'язково відображає погляди Федерального уряду Німеччини [Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung \(BMZ\)](#), інституту HIWW та GIZ Ukraine.



# 1 Організація Шкільного Ярмарку Мейкерів (School Maker Faire)

## Ласкаво просимо!

...і вітаємо вас із рішенням провести Шкільний Мейкерський Ярмарок!

Мейкерський Ярмарок (Maker Faire) — це святкування винахідництва, креативності та винахідливості. Це місце, де ми показуємо те, що створили, і ділимося з іншими тим, що вивчили — чудовий вибір для будь-якої освітньої спільноти.

На мейкерському ярмарку, як і на будь-якій іншій науковій події ми можемо представляти традиційні конструкції та механізми, але в першу чергу в його фокусі майбутнє і презентація винаходів та винахідників, що досліджують нові форми та технології. Зазвичай, результатом Шкільного Мейкерського Ярмарку є сплеск учнівської винахідливості та бажання розширювати власні можливості в області створення нових речей та навчання в галузі STEAM (науки, технології, інженерія, мистецтво і математика).

Мейкерський Ярмарок винагороджує допитливість. Ми дізнаємося, як все працює і чому. Ми пробуємо нові речі та розуміємо, що можемо розвивати свої власні можливості.

Якщо ви збираєтесь організувати Шкільний Мейкерський Ярмарок, не забудьте про веселощі! Мейкерський Ярмарок — це «ярмарок», що приваблює і захоплює. Створіть доброзичливу й безтурботну атмосферу, щоб підкреслити дивовижність події. Будьте обережні й не перевантажте ярмарок академічною стриманістю. Учні отримають більше користі від цієї події, якщо ви залучите їх до організації, а також скористаєтесь викладеним тут досвідом продюсерів, які провели сотні мейкерських подій протягом останнього десятиліття!



Ми створили цей посібник, щоб допомогти вам організувати Шкільний Мейкерський Ярмарок (School Maker Faire) — від події для одного класу до свята регіонального масштабу. Наші рекомендації базуються на досвіді організації Maker Faire, програми Young Makers (тепер частина Maker Education Initiative) і співпраці з сотнями організаторів подій з усього світу, які проводять міські чи регіональні Maker Faires в рамках нашої глобальної ліцензійної програми. Якщо ви плануєте організувати захід для кількох десятків учнів, частина порад викладених тут може бути для вас зайвою. Тож перш за все, спирайтесь на перелік обов'язкових кроків представлених у розділі «Обов'язкові етапи роботи», а серед інших порад обирайте ті, що підходять для організації саме вашої події.

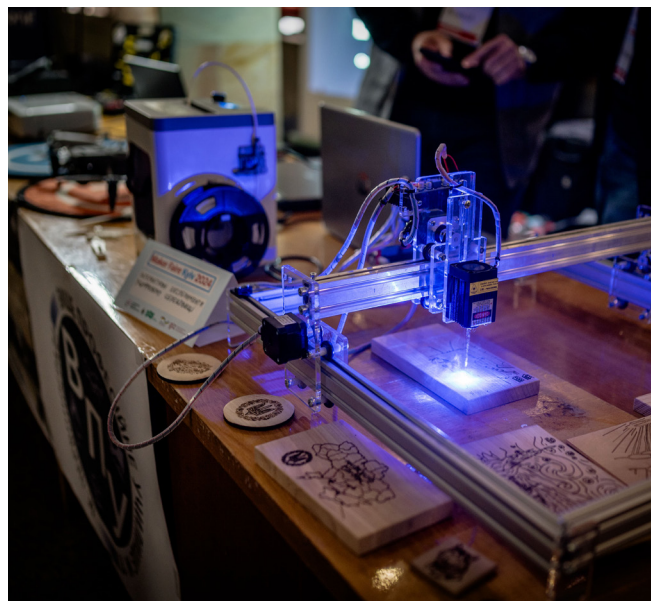
Наша програма Шкільних Мейкерських Ярмарків призначена для загальноосвітніх шкіл ліцеїв та гімназій (в оригіналі «K-12 чи міжнародного еквіваленту»).



В Україні представниками Maker Faires є Громадське об'єднання «[Мейкер Хаб](#)».

«Мейкер Хаб» сприяє розвитку інноваційної та творчої спільноти, надаючи доступ до освітніх ресурсів, майстерень та інструментів для реалізації технічних та наукових проєктів. Організація має великий досвід у проведенні заходів, що зосереджені на STEAM-освіті, і може стати надійною підтримкою для організаторів шкільних ярмарків School Maker Faire, надаючи їм знання, методики та інструментарій для ефективного впровадження таких заходів.

Як школи, так і університети, чи коледжі, які цікавляться організацією таких подій, повинні звертатися через вебсайт <https://makerhub.org/school-maker-faire>.



## Про Мейкерський рух

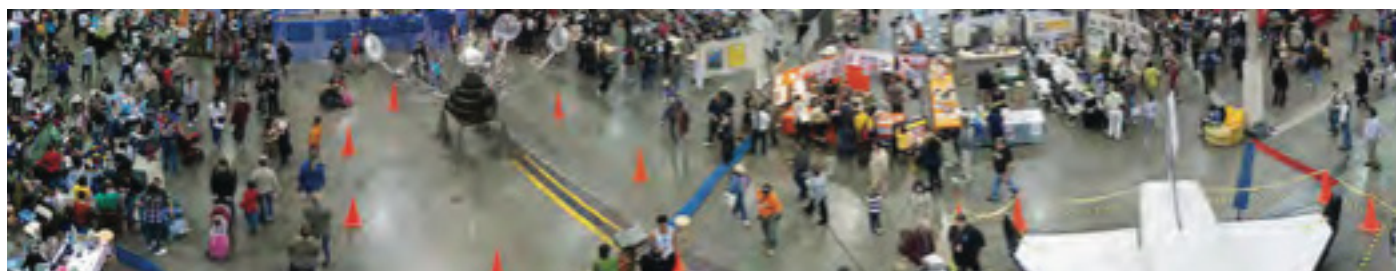
Можливо ви шукаєте статті чи відео, щоб познайомити керівництво, адміністрацію вашого закладу чи потенційних спонсорів з тим, що таке Мейкерський рух та Maker Faire. Maker Ed зібрав матеріали, які допоможуть це зробити на сторінці: [makered.org/resources/making-the-case](http://makered.org/resources/making-the-case) (прим. — матеріали розміщено англійською)

Також вам може стати у пригоді коротке відео, яке ви можете переглянути тут: [youtube.com/watch?v=PyZ61A6kTvg](https://youtube.com/watch?v=PyZ61A6kTvg)

Або ж можете переглянути відео від Liberty Treehouse: [youtube.com/watch?v=WJBugVtxDRg](https://youtube.com/watch?v=WJBugVtxDRg). Воно також допоможе надихнути учнів взяти активну участь у ярмарку.

Ось список деяких інших матеріалів, які нам подобаються:

- [Що таке рух мейкерів і як він впливає на наше майбутнє?](#)
- [Свято мейкерів](#)
- [9 тез від Адама Севіджа, ведучого шоу «Руйнівники міфів» та найвідомішого мейкера у світі](#)
- [MakersUA — подкаст про українських мейкерів та відкрити простори](#)
- [Рух мейкерів в Україні: зазирнути під капот майбутнього](#)
- [Навчайся, створюй, ділися, грай](#)



# Що відбувається на Шкільному Мейкерському Ярмарку

З нашої першої події у квітні 2006 року Maker Faire — це насамперед можливість для людей «познайомитися з мейкерами». На Шкільному Мейкерському Ярмарку учасниками чи «мейкерами» в основному є учні, які представляють проекти індивідуально, командами, класами тощо. Але дорослі також мають почуватися тут комфортно. Організаторами ярмарку можуть виступати вчителі, батьки, адміністрація закладу і навіть самі учні.

На наших локальних та флагманських заходах ентузіасти, крафтові майстри, освітяни, мейкери, аматори, інженери, представники наукових клубів, розробники, митці, студенти та підприємці, збираються разом, щоб представити власні проекти та поділитися досвідом. Так само ваші Шкільні Ярмарки мають сприяти спілкуванню мейкерів, що пробують себе в різних галузях.

Від звичайних розмов та докладних пояснень, як щось влаштовано, до захопливих демонстрацій та воркшопів у форматі зроби-сам. Шкільний Мейкерський Ярмарок — це про активне включення та обмін досвідом. Відвідувачі відвідують «стенди», ставлять питання, а часто й тестують роботу експонатів. Основою Шкільного Мейкерського Ярмарку є виставка проектів чи моделей, з

присутніми поруч мейкерами для надання пояснень та демонстрації. Зазвичай, експонати розміщуються на столах, але деякі можуть розміщуватися на підлозі чи стіні, потребуючи більшої площі. Деякі моделі можуть бути рухомими та переміщатися. Така виставка привертає увагу незвичними об'єктами, з якими ми не стикаємося щодня.

Шкільний Мейкерський Ярмарок може охоплювати інновації та експерименти в різних сферах науки, інженерії, мистецтві та ремесел. Це одночасно наукова подія та привід, щоб зібрати громаду разом та знайомство з чимось новим.

Ідеально, якщо відвідувачі Ярмарку зможуть взяти участь у воркшопах, щоб спробувати себе у чомусь новому. Такі воркшопи можуть проводити мейкерські спільноти, місцеві музеї, бібліотеки, локальні бізнеси. Активності можуть варіюватись від в'язання до паяння, або друку на тканинах.

Мейкерські Ярмарки можуть також включати концерти живої музики, постановки шкільного лялькового театру, презентації, панельні обговорення (наприклад, «Як почати роботу з Arduino» або «Моя робота: виготовлення гоночних автомобілів»), а також зону фудкорту з їжею та напоями.

## Два обов'язкові компоненти Шкільного Мейкерського Ярмарку

Презентації учнівських проєктів — як індивідуальних, так і командних.

Практичні заняття (воркшопи чи майстер-класи) під час яких учні та дорослі можуть навчитися новому.

Щось, що на вашу думку важливо включити до програми:

презентації проєктів від вчителів, батьків чи представників громади.

До програми також можна включити:

- Представлення одного чи кількох видатних винаходів, чи інновацій (зазвичай такі експонати можна отримати через батьків-мейкерів чи членів мейкерської спільноти).
- Масштабний проєкт спільного будівництва (маємо кілька ідей, як зробити це у простий спосіб).
- Сцена, приміщення чи зона для презентацій та обговорень.
- Фудкорт (їжа та напої).

Перегляньте «Яскраві моменти» у Розділі 2, щоб отримати більше деталей.

# 10 кроків до створення власного Maker Faire

Ми визначили десять основних кроків, які потрібно зробити, щоб організувати шкільний ярмарок:

1. Зберіть команду лідерів.
2. Забезпечте підтримку.
3. Визначте дату, час та місце.
4. Придумайте назву та зареєструйте ваш Мейкерський Ярмарок на <https://makerhub.org/school-maker-faire>

Тепер час зробити шість наступних кроків.  
Хай швидше розпочнеться справжня розвага!

5. Запросіть взяти участь у Maker Faire мейкерів та спікерів через відкрите оголошення.
6. Прорекламуйте подію.
7. Розробіть програму проведення Ярмарку.
8. Проведіть подію, зробіть фото та відео.
9. Надішліть відгуки та поділіться фото та відео з «Майкер Хаб».
10. Зареєструйтесь, щоб провести подію у наступному році!

## На додачу

### Ми рекомендуємо філіям Шкільного Мейкерського Ярмарку

Познайомитися з нашою роботою на <a href="#">Make:</a>	Заохочувати учнів відвідувати або брати участь у всеукраїнському Maker Faire. Розклад і міста проведення можна знайти на сайті <a href="https://makerhub.org">makerhub.org</a>	Розглядати подію як початок або кульмінацію сезону Maker Club та / або Maker Camp.  Дізнавайтесь детальніше про Maker Club та Maker Camp на <a href="https://makerhub.org">makerhub.org</a>	Розповісти про 1–10 визначних проєктів представлених на ярмарку або воркшопів, (ми зможемо написати про них в блозі)	Запросити на подію місцеві ЗМІ або запропонувати їм власний матеріал та надіслати нам лінк на публікацію.
--	--	---	--	---

# КРОК 1. Зберіть команду лідерів

Мейкерський Ярмарок — це командна робота! Хоча ми активно сповідуємо принцип «DIY» (Do It Yourself — Зроби це сам), але ще краще створювати щось, коли ви робите це разом. Для організації найменших подій буде достатньо одного чи двох координаторів. Але більшість Мейкерських Ярмарків мали цілу команду координаторів, які розподіляли між собою всі завдання.

Знайдіть кількох співкоординаторів, щоб розподілити ролі та обов'язки. Ви можете працювати у групі, або підійти до організації більш формально і створити «раду» до складу якої увійдуть представники адміністрації школи, вчителі, батьки та навіть учні.

Нижче наведено один з можливих способів розподілу ролей:

- Керівництво — взаємодія зі шкільною адміністрацією, виконання задач пресекретаря.
- Просування — поширення інформації про подію та відбір мейкерів та спікерів.
- Управління волонтерами — залучення волонтерів та організація їх роботи.
- Взаємодія з мейкерами — розміщення експонатів, комунікація з мейкерами
- Керування виступами — планування та організація виступів, робота зі спікерами, ведення подій.
- Організація простору та логістика — організація простору, електрика, звук тощо.

Організовуючи перший Ярмарок, контролюйте амбіції команди та залишайтеся зосередженими. Ви прагнете організувати Мейкерський Ярмарок якнайкраще і ми в захваті від вашого бажання внести рух Мейкерства у вашу школу. Дозвольте собі організувати найпростіший Ярмарок, у вас завжди буде наступний рік, щоб зробити це ще краще.

Вам також може знадобитися час — можливо кілька Ярмарків — щоб сформувати ідеальну та справді ефективну команду. Плануйте Ярмарок так, щоб він відповідав масштабу, яким зможе керувати ваша команда. Поступово подія набиратиме обертів, а команда зростатиме. Ви можете почати з кількох палких ентузіастів і створити більшу команду у наступному році. *Каталізуйте підтримку.*

Крім того, буде корисно, якщо ви сформуєте цілі для своєї команди: яким має бути ярмарок, коли він почне набирати обертів. Шкільні Мейкерські Ярмарки зосереджуються на святкуванні та популяризації мейкерства, залученні молоді до мейкерської спільноти, заохоченні креативності та винахідливості властивих мейкерам.

*Направду, мейкери живуть у будь-якому населеному пункті та районі, хоча можуть не проявлятися активно як спільнота. Шкільний Мейкерський Ярмарок може допомогти сформувати чи проявити цю спільноту та зробити учнів її частиною.*

Ваші потенційні цілі проведення Ярмарку можуть також включати:

- підвищення обізнаності про мейкерський рух;
- залучення учнів до мейкерської спільноти;
- створення шкільної мейкерської спільноти;
- інтеграція зі шкільними заходами, які вже проводяться;
- оновлення формату проведення наукового ярмарку;
- залучення підтримки для запуску програми з мейкерства (наприклад, гуртку або мейкерспейсу);
- демонстрація вже наявного мейкерспейсу або результатів роботи гуртка;
- співпраця з більшими ініціативами (шкільними, районними чи регіональними) у сфері творчості, інновацій, STEM або мистецтва.

<b>Керівні принципи Maker Faire</b>	<i>Ярмарок відзначає роботу мейкерів — що та в який спосіб вони створюють, а також ентузіазм та пристрасть, які ними рухають.</i>	<i>Ярмарок навмисно різноманітний за змістом, адже охоплює не лише новинки в технічних галузях, але й інновації та експерименти у всьому спектрі науки, інженерії, мистецтва, перформансів та ремесел.</i>	<i>Ярмарок — це виставка, а не змагання. Мейкери не змагаються між собою. Ми сподіваємося, що кожен мейкер отримає позитивний та корисний відгук про результат своєї роботи.</i>
<i>Ярмарок є відкритим та інклюзивним. Він мотивує та щедро ділиться ідеями.</i>	<i>Кожен відвідувач Ярмарку повинен отримати враження та задоволення, а також спробувати щось нове й отримати натхнення.</i>	<i>Ярмарок є інтерактивним і надає багато можливостей для практичної взаємодії як дітей, так і дорослих. Цілком нормально, якщо Ярмарок буде трохи неідеальним та хаотичним, а часом надмірно захоплюючим учасників.</i>	<i>Кожен Ярмарок має сприяти розвитку культури мейкерства. Ми вбачаємо довготривалу цінність Ярмарку за межами події у посиленні спільно творення людей, що займаються творчістю та мають технічний хист.</i>

## КРОК 2. Забезпечте підтримку

Перш ніж ви зможете зацікавити інших ідеєю Шкільного Ярмарку Мейкерів, виконайте «домашнє завдання»: переконайтесь, що ви самі добре розумієте ідею, вивчивши все про Ярмарок. Подія говорить сама за себе. Відвідайте найближчий Ярмарок Мейкерів разом з вашою командою лідерів, щоб зрозуміти як все працює. Якщо ви не маєте змоги відвідати подію, перегляньте це відео: <https://youtu.be/PyZ61A6kTvg>

Або ж зверніть увагу на [відео](#) від Liberty Treehouse, щоб пояснити дітям, як можна долучитися до події.

### Керівні принципи Maker Faire

Флагманські	Рекомендовані	Міні	Шкільні Ярмарки Мейкерів
дві основні події, що проходять в Нью-Йорку та поблизу Сан-Франциско, організовані Maker Media	великі міські чи регіональні події, організовані незалежними командами за ліцензією Maker Media	менші заходи, що проводяться у місті, містечку чи громаді, організовані незалежними командами за ліцензією Maker Media	організовані незалежними командами. Мають бути попередньо зареєстровані на сайті <a href="http://makerhub.org">makerhub.org</a> та схвалені ГО «Мейкер Хаб»

На ранній стадії підготовки Ярмарку, вам потрібно домовитися про зустріч із директором школи та поділитися з ним/нею планом. Щоб провести Ярмарок на території школи, а також залучити до участі в ньому всіх учнів, батьків і вчителів, вам потрібно буде отримати дозвіл від адміністрації. Вам також варто презентувати свою ідею на батьківських зборах та педраді.

Способи, в які ви презентуватимете ідею, щоб отримати підтримку, визначить і характер Ярмарку. Не будьте занадто серйозними.

- презентація для зустрічі батьківського комітету;
- презентації в класах (відвідайте класи, щоб розповісти учням про Ярмарок);
- тематичні майстерки у класах;
- стенди та оголошення;
- презентація для колег під час педради;
- мейкерські активності під час перерв.

Що стосується фінансової підтримки, події в програмі «Шкільного Ярмарку Мейкерів» не можуть перевищувати 5000 доларів США спонсорських внесків та пожертвувань.

**Але часто школи мають більшість потрібних для проведення ресурсів, тому можуть організувати події з мінімальними фінансовими вкладеннями, або ж без них. Зверніться до ГО «Мейкер Хаб», щоб отримати консультацію щодо формування бюджету події та залучення необхідної суми коштів.**

Усі зібрані кошти мають бути використані для оплати потреб з організації заходу або для витрат в межах мейкерських навчальних програм (наприклад, відкриття шкільного мейкерспейсу чи гуртку): оплата послуг персоналу, закупівля

інструментів, обладнання чи витратних матеріалів, оздоблення та декор.

Логотипи спонсорів і донорів розміщуйте, будь ласка, в розділі подяки на вебсайті, у друкованій програмі та на банерах під час події, якщо плануєте такі виготовляти.

Щоб залучити кошти, ви також можете провести краудфандингову кампанію (наприклад, на платформі [«Велика ідея»](#)).

Звичайно, збір коштів та залучення спонсорів потрібне лише для покриття витрат на організацію заходу і придбання матеріалів. У перший рік ми радимо вам більше зосередитися на розвагах та мейкерсті, а не масштабі.

### Будьте частиною!

Ярмарок Мейкерів доречно проводити будь-якого масштабу: від маленької події у класній кімнаті, до великої, наприклад, флагманської.

Актуальна практично в будь-якому масштабі: як у маленькому, як клуб або класна кімната, так і в великому, як-от глобальні флагманські події. У 2006 році в Сан-Матео, штат Каліфорнія, редакція журналу Make: magazine організувала перший «Ярмарок мейкерів». Ця флагманська подія стала святом на всі вихідні за участю понад 900 мейкерів і 130 000 відвідувачів. В 2013 році провідна подія відбулася в Нью-Йорку. Участь в ній взяли понад 600 мейкерів, а відвідали більш ніж 75 000 людей. Інші масштабніші ярмарки виробників відбуваються в Детройті, Атланті, Канзас-Сіті, Орландо, Сілвер-Спрінг, Мілуокі, Токіо, Шеньчжені, Осло, Тронхеймі, Римі та Ньюкаслі.

*В Україні Maker Faire з 2015 року проходять у Києві, а також проходили в Одесі, Львові, Дніпрі та Харкові.*

Кожен досвід особливий, але базовий дизайн події можна відтворити майже будь-де.

## КРОК 3. Визначте дату, час та місце

Швидше за все, місцем проведенням вашого Ярмарку стане територія навчального закладу або територія навколо. Залежно від мети та масштабу, ваш захід може відбутися під час уроків, після чи у вихідні дні. **Розгляньте також можливість провести спільний Ярмарок із сусідньою школою.**

Порадьтеся із керівництвом школи, колегами та запрошеними учасниками, щоб визначити дату та час, в які більшість мейкерів зможуть взяти в події участь. Якщо подія фокусується на учнях, є сенс проводити її вдень. Якщо ж вона передбачатиме участі батьків, варто замислитися про неробочий час. За можливості, передбачте в бюджеті оплату в позаурочний час для залучених в організацію події шкільних працівників.

Крім того, пам'ятайте, що для створення атмосфери Ярмарку, варто розміщувати локації та стенди ближче одне до одного. Використовуйте спільний простір, це може бути — спортивний зал, бібліотека, їдальня, зони загального користування. У такий спосіб ви зможете представити багато експонатів в одному місці. Також розгляньте класні кімнати та коридори. Подумайте про доступ до електроенергії та визначте спеціальні місця для безладу, які буде легко прибирати.

Говорячи про безлад: поцікавтесь в адміністрації закладу, як краще налагодити зв'язок із технічним

персоналом, щоб повідомити їх про подію. Обговоріть з ними, якої участі від них очікуєте та чи є якісь обмеження щодо використання певних місць. Дізнайтесь у технічного персоналу про вимоги до облаштування та прибирання. Не очікуйте, що він займатиметься монтажем обладнання чи прибиранням за вас — краще залучіть волонтерів, з числа учнів та батьків, які відповідатимуть за обидва завдання. Будьте максимально самостійними.

Якщо ви проводите подію, довшу за кілька годин, виділіть кімнату для перерв, де можна перекусити, попиту та залишити речі, а також задовольнити інші залаштункові потреби. Багато презентацій, виступів і деякі майстер-класи потребують тиші, тож якщо у вас будуть такі події, обов'язково забезпечте зону з акустичною ізоляцією.

Визначивши дату події, можна працювати у зворотному напрямку, щоб побудувати хронологію дедлайнів. Включіть до них старт та завершення реєстрації для мейкерів (учнів та сторонніх), дати спеціальних запитів на виготовлення вивісок, подарунків, розклад комунікацій з мейкерами та комунікаційний план. У розділі 3, ви знайдете бланк для планування підготовки до Ярмарку. Після затвердження розкладу розмістіть усі ключові дати в календарі та на сайті школи.



## КРОК 4. Зареєструйте свою подію та її назву на Maker Media\*

Maker Media — це компанія, що стоїть за зростанням і успіхом Maker Faire. Компанія також видає журнал Make: magazine, веде блог [makezine.com](http://makezine.com) і є організатором [Maker Camp](http://Maker Camp), а також продає набори та книги, щоб почати майструвати через [Maker Shed](http://Maker Shed). Maker Media володіє торговою маркою Maker Faire, тому будь-яке використання марки має здійснюватися за згодою Maker Media.

Школа не може використовувати назву Maker Faire без реєстрації в Maker Media (через форму на сайті [makerhub.org](http://makerhub.org)). Ви повинні зареєструвати подію та погодитися з умовами використання торгової марки Maker Faire перш ніж створювати логотип і анонсувати подію. Ми просимо вас реєструвати подію кожного разу, як ви плануєте її провести

### Стартовий набір від Maker Media

Брендинг	Ми надаємо шаблон логотипа та вказівки для створення власного. Шаблони дизайну листівок і вебсайтів базуються на чіткому візуальному стилі Maker Faire. Рекомендації щодо брендингу містять додаткові вказівки щодо використання бренду у друкованих виданнях, Інтернеті та на місці.
Спільнота	Після вашої заявки/реєстрації ви отримаєте запрошення до онлайн-спільноти інших організаторів School Maker Faires та на зустрічі, що проводяться на флагманських заходах Maker Faire. Національна мережа організаторів Шкільних Мейкерських Ярмарків готова ділитися досвідом та пропонувати рішення та підтримку. Час від часу ми проводимо освітні зустрічі для організаторів у Zoom.
Посібник	Так, цей документ! Чого в ньому не вистачає? Якщо ви маєте запитання, на яке не знайшли відповіді, обов'язково повідомте нам, щоб ми включили її до наступного видання.
Чеклисти	Організація Шкільного Ярмарку складається з багатьох кроків. Ми склали довгі (можливо страшні) чеклисти, щоб вам не довелося продумувати кожну деталь. Вони містяться в Розділі 3 цього посібника.
Форми та зразки листів	Maker Faire — це інклюзивна подія з прозорим процесом запрошення мейкерів. Надаємо вам доступ до шаблонів зразків листів та інформаційних бюлетенів, щоб ви могли організувати ефективну комунікацію з вашими мейкерами.
Подарунки	Maker Media працює над тим, щоб надавати ексклюзивні знижки на найкращі книги, набори та продукти Maker Shed організаторам Ярмарків.



## СТОП

Перед тим, як перейти до наступних кроків підготовки (5–10), переконайтесь, що ви зареєстрували свою подію. Якщо ви цього не зробили, будь ласка, зареєструйте подію та назву на [makerhub.org](http://makerhub.org).

## КРОК 5. Запрошення до участі у Maker Faire мейкерів та спікерів через відкрите оголошення

Ми запрошуємо учасників взяти участь у Ярмарку через відкрите оголошення. Цей формат є принциповим і заохочує потенційних мейкерів (експонентів, спікерів, організаторів майстер-класів, перформерів) заповнювати анкету для участі (онлайн або паперову). Відкрите оголошення створює ідеальну можливість нагадати, що кожен і кожна є мейкером. Але пам'ятайте, більшість мейкерів, що заповнять заявку будуть з вашої шкільної спільноти.

Перед тим, як оголосити набір, ваша команда має створити форму для збору даних про проекти та мейкерів в електронну таблицю. Якщо є можливість, надайте перевагу електронній формі, замість паперових анкет. (Якщо ви все ж надаєте перевагу паперовій, приклад простої форми для копіювання, знайдете у Розділі 3.)

Ярмарки Мейкерів викликають здивування та хвилювання в самих мейкерів та аудиторії. Тому одна з найефективніших стратегій для досягнення «Вау» ефекту полягає в різноманітності проектів, експонатів, мейкерів та мейкерства. Це можливість творити мистецтво через науку та технології! Мейкерство — це не тільки роботи, 3D-принтери та програми, тому не забудьте згадати про досягнення «мейкерів» минулих століть перед тим, як рухатися в майбутнє. **Цінують всі види мейкерства.**

Заповнені мейкерами анкети допоможуть вам, організаторам, зрозуміти природу їхніх проектів та логістичні потреби. Вивчаючи заявки, у міру їх заповнення, ви зможете зрозуміти наскільки різноманітним буде Ярмарок. Чи забагато схожих проектів в одній сфері та замало в іншій? Цілком нормально і навіть бажано розповідати про Ярмарок конкретним особам, які могли б показати новий тип мейкерства, ще не представлений на вашому Ярмарку. Зверніть увагу на Розділ 3 «Ідеї для поширення оголошення», щоб зрозуміти, чи достатньо широке охоплення має публікація вашого відкритого оголошення. Незалежно від того, чи хочете ви залучити більше мейкерів з інших сфер, чи маєте недостатньо заявок загалом, вам варто спробувати цільове запрошення, щоб залучити до участі мейкерів із ширшої спільноти. Наприклад, у вас може бути багато технологічних проектів, але немає бджолярів та в'язальниць, або ваші проекти можуть бути більш ремісничими — тоді бажано запросити когось, хто зможе розповісти про

верстат з ЧПУ (числове програмне управління) або 3D-принтер.

Визначте, скільки мейкерів вам знадобиться, щоб надати відвідувачам більше цікавого досвіду і яку їх кількість можна розмістити в доступному вам просторі. Необхідна вам кількість мейкерів залежить від розміру школи та різноманітності проектів та воркшопів. За можливості представте широкий спектр проектів.

Щоб забезпечити розмаїття Ярмарку, розповсюдьте оголошення через всі можливі канали комунікації школи. Наприклад, використовуйте чекліст «Канали комунікації» в Розділі 3, щоб відстежувати процес:

- обмін повідомленнями в класі;
- загальношкільні розсилки;
- шкільний календар подій;
- інформаційні листи;
- дошки оголошень;
- шкільні збори;
- сторінка Ярмарку на шкільному вебсайті. (Переконайтеся, що це підсторінка, а не URL-адреса основної організації (наприклад: school.kyiv.ua//makerfaire допускається, але щось на зразок school5makerfaire.org — ні.)

Пам'ятайте, що елементу несподіванки можна досягнути, здивувавши однокласників і батьків прихованими талантами, які раніше могли бути невідомі спільноті. Таким чином, Шкільний Ярмарок — це ніби шоу талантів із десятками сцен. Багато мейкерів кажуть нам, що у них немає іншого місця, щоб показати своє ремесло, окрім Maker Faire. Вони часто залишаються поза увагою традиційного мистецтва, науки чи ремесел. DIY часто стає невидимим у громадах, хоча продається в магазинах, а народжується в гаражах та на кухонних столах. Зробіть видимими проекти та ідеї, з якими ваша шкільна спільнота ще не знайома.

Покажіть проекти, створені класами, командами, гуртками та окремими людьми. Заохочуйте участь вчителів, батьків, адміністраторів, асистентів. Зрештою, мейкери пропагують принцип навчання протягом життя. Як ніхто інший, бабусі та дідусі, вчителі та директор, які виставляються поруч з учнями, доведуть, що мейкерством можна займатись не лише коли ви юні та навчаєтесь в школі.

На шкільному Maker Faire мейкери будь-якого віку можуть показати приклади своїх виробів і поділитися процесом, що стоїть за їхнім створенням. Щиро заохочуйте мейкерів представляти проекти в процесі творення поряд із готовими. Деякі з найкращих мейкерів кажуть, що проекти не бувають завершеними. Ми ж вважаємо процес виготовлення таким же важливим, як і ідеальний готовий продукт. Ділитися процесом з іншими значить створювати нові можливості для навчання.

Мейкерство — річ міждисциплінарна. Поговоріть з вчителями про те, як вони можуть долучитися до Ярмарку і як мейкерство може стати частиною навчального процесу. Домовтеся про розповсюдження оголошення про участь (див. «Канали комунікації» у Розділі 3) безпосередньо серед учнів та вчителів. Докладайте всіх зусиль, щоб заохочувати представляти проекти з будь-якої дисципліни чи предмету, особливо ті, що перетинаються з традиційними шкільними науками. Міждисциплінарні проекти, які об'єднують два або більше предметів або поєднують неймовірно різноманітні речі — це основа будь-якого Maker Faire!

Вчителі можуть зібрати команду учнів, метою якої стане проект для Ярмарку. Вони можуть доручити розробку проекту так само як доручили б учням дослідити та провести науковий експеримент для наукового ярмарку. Щоб допомогти учням генерувати ідеї, ми створили робочі аркуші «План роботи над проектом». Щоб допомогти з процесом створення, ми доповнили їх графіком-планом проекту та планом презентації на ярмарку. Усі три документи знайдете у Розділі 3.

Щоб надихнути дітей, особливо коли справа стосується більш масштабної події, підготуйте кілька особливих проектів. Знайдіть місцевий Maker Faire, зв'яжіться з організатором, щоб розповісти про вашу подію та знайти мейкерів, що працюють поблизу. Розшукайте місцевий мейкерспейс та запропонуйте їм представити свої проекти на Шкільному Ярмарку.

На Ярмарках має бути багато мейкерства! Перегляньте заявки, щоб зрозуміти, хто з учасників зможе поділитися практичним досвідом, якщо розповісти або провести воркшоп, якщо волонтери допоможуть з організацією стенда. Ми рекомендуємо розподіл: приблизно 70% експонатів, створених учнями, 20% експонатів, створених дорослими, і 10% стендів, де учасники можуть зробити щось на місці. Запрошуючи

мейкерів, одночасно заохочуйте зареєструватися батьків та вчителів, які зможуть допомогти з організацією події. Проста Google-форма дає змогу організаторам пропонувати охочим обрати роль, в якій вони хочуть доєднатися до події і кілька форматів залучення. Вам знадобляться волонтери для монтажу стендів та прибирання території, встановлення вивісок, організації виступів та воркшопів, зустрічі учасників та відвідувачів, ведення документації. Ми створили список рекомендованих волонтерських завдань (дивіться Розділ 3). Ці ролі також можуть виконувати більш зрілі та відповідальні учні.

## Воркшопи

Maker Faire — це не про пасивний досвід спостереження, а про феєричний формат навчання через практику, що надихає кожного стати мейкером. Учні або батьки, які не представляють індивідуальний чи груповий мейкерський проект, можуть провести воркшоп. Такі мейкерські зони надзвичайно важливі на будь-якому Ярмарку. Організатори можуть й самі запропонувати кілька ідей і передбачити для них зони поруч з експонатами. У нас є сотні і навіть тисячі ідей подій, які мали б шалений успіх під час Ярмарку, і ми не можемо дочекатися, щоб почути й ваші ідеї.

Ось кілька наших фаворитів:

- Різноманітні техніки роботи з тканиною;
- [«Масло в банці»](#);
- Ракети на стисненому повітрі;
- Паяння;
- Ремонтна майстерня;
- [Світлодіодні «липучки»](#);
- [Кульки з насіння](#);
- Різноманітні ігри;
- Аеродинамічні конструкції;
- Ліплення;
- Валяння з вовни;
- Катапульти;
- Будівництво з картону.

Організуйте велику кількість воркшопів, які охоплюють ключові сфери Ярмарку: мистецтво, ремесло, інженерія, екодизайн, музика, наука, технології.

Можливо, вчителі хотітимуть взяти участь у плануванні воркшопів, оскільки вони можуть пов'язати їхній зміст із навчальними цілями своїх учнів (та державними стандартами навчальних програм).

Ми включили робочий аркуш «Поради організаторам воркшопів» до Розділу 3, щоб допомогти вам розрахувати матеріали та кількість потрібного персоналу для практичних занять на стенді.

Ми пропонуємо, щоб принаймні 10% ваших мейкерів проводили практичні активності. Наприклад, якщо у вас є 50 стендів, принаймні 5 із них мають пропонувати виготовити або створити щось разом.



## КРОК 6. Прорекламуйте подію

Застосуйте ті самі методи, що і для запрошення мейкерів, але цього разу, щоб запросили відвідувачів. Використовуйте робочий аркуш «Канали комунікації» з Розділу 3, щоб відстежувати, кому ви повідомили про свою подію:

- обмін повідомленнями в класі;
- загальношкільні розсилки;
- шкільний календар подій;
- інформаційні листи;
- дошки оголошень;
- шкільні збори;
- сторінка Ярмарку на шкільному вебсайті. (Переконайтеся, що це підсторінка, а не URL-адреса основної організації (наприклад: school.kyiv.ua//makerfaire допускається, але щось на зразок school5makerfaire.org — ні.)

Створивши свій логотип шкільного Maker Faire, використовуйте шрифт і вказівки щодо дизайну, щоб створити також постери та ілюстрації. Розповсюдьте паперові та електронні копії. Підготуйте подарунки (футболки, значки, наліпки, постери, листівки), які мейкери зможуть використати, щоб заохотити родину та друзів відвідати Шкільний Ярмарок (якщо він відкритий для публіки).

*Зауважте, що програма Шкільного Ярмарку Мейкерів зосереджена на відзначенні роботи учнів і шкільної спільноти мейкерів. Тому ми просимо вас не створювати окремі вебсайти чи соціальні мережі для події та не рекламувати свою подію ширшій міській громаді. Якщо ваша школа зацікавлена в організації загальноміського заходу, відвідайте [makerhub.org](http://makerhub.org) і подайте заявку там.*

Сайт школи може стати центром уваги для спільноти. Додайте розділ Maker Faire на загальношкільний сайт, тут ви зможете ділитися оновленнями та інформацією. Визначте мейкерів, які захочуть поспілкуватися з журналістами й розповісти про свої проекти, щоб ви були готові до запитів на інтерв'ю від газет, інформаційних онлайн-платформ, телебачення, радіо, блогів тощо. Запросіть працівників з місцевого управління освіти. Незалежно від того, прийдуть вони чи ні, це гарний жест і чудовий спосіб потрапити у їхнє поле зору.

Якщо ваша подія відбувається під час навчального дня, і деякі класи проводять виставку, а інші є просто відвідувачами, розробіть графік відвідування Ярмарку для незалучених учнів, щоб їхня присутність була розподілена під час заходу, а не перевантажила подію в один час.

Заздалегідь продумайте, що ви захочете мати на заході, щоб популяризувати нову мейкерську культуру вашої школи. Підготуйте роздатковий матеріал або створіть постери, щоб заохотити учнів та/або батьків продовжувати займатись мейкерством. Наприклад, ви можете започаткувати або запропонувати приєднатися до клубу мейкерів чи мейкерспейсу у вашій школі, чи спільноті, аби щодня (що тижня чи щомісяця) займатися творчістю. Тобто, приготуйтеся чітко закликати відвідувачів до дій! Вони отримають свій заряд мотивації під час події, тож направте їхню енергію в корисне річище.

## КРОК 7. Розробіть програму проведення Ярмарку.

Обов'язково приділіть достатньо часу перегляду запропонованих експонатів та плануванню їх розміщення на території. Це дуже важлива і творча частина організації Ярмарку. Ось кілька базових порад:

**Проведіть інвентаризацію.** Виміряйте приміщення та, за можливості, зробіть креслення. Дізнайтеся, де розташовані розетки та доступ до води. Розробіть мапу розміщення стендів, враховуючи потік людей та особливі матеріально-технічні потреби мейкерів, щоб покращити враження відвідувачів.

**Перегляньте заявки.** Розмістіть експонати відповідно потреб кожного проекту: столи та стільці, доступ до джерела струму та води, розміщення у місцях де можна створити безлад, наявність стін або можливостей для підвішування предметів, розташування надворі чи всередині, додатковий простір тощо. Порада: коли ми плануємо наш Maker Faire, ми друкуємо етикетки-наліпки, які можна легко переклеювати на інше місце плануючи простір.

**Розважайтеся — куруючи подією!** Що перше бачать учасники, коли заходять у двері? (Розмістіть там експонат!) Які мейкери мають бути поруч? Ви хочете урізноманітнити експонати, протиставляючи різні сфери мейкерства чи згрупувати подібні? (Можливо, буде цікавіше поєднати ці два підходи!) Кому з мейкерів потрібно більше місця, оскільки їхня виставка дуже інтерактивна? Які мейкери можуть створювати шум? Як ви можете відділити їх, щоб не переривати розмови з іншими мейкерами поблизу?

Уявіть свою подію так, як її відчує ваша аудиторія. Підійть до місця проведення, зайдіть у приміщення, як відвідувач, та уявіть, що вони побачать. Чи заходять вони з кількох входів? Чи є де повісити банер або вивіску з вашим логотипом, гірляндами та вимпелами біля входу(ів)? Чи є якісь віддалені кімнати, які б відвідувачі не помітили без покажчиків чи прапорців? Чи можете ви розмістити експонати так, щоб люди не зачепили кабелі живлення? Де туалетні кімнати? А їжа? А місце, звідки вітатимуть нових відвідувачів?

Зважайте і на досвід мейкерів на події. Надсилайте їм логістичну інформацію завчасно, щоб вони мали час підготуватися. Включіть розклад заходів та інформацію про заїзд та виїзд. Нагадайте мейкерам вашу контактну інформацію та подробиці події, як-от розклад, будь-які призначені часові інтервали, в'їзд, реєстрація, розміщення стенда та експонату, квитки для друзів і родини та поради щодо доїзду до школи чи паркування, якщо вони потрібні. Запропонуйте їм створити список речей, які вони повинні взяти з собою. Також варто зібрати речі таким чином, щоб монтаж був якомога простішим та подумати, чи потрібен вам хтось, щоб допомогти облаштувати стенд? Якщо у вас довший захід, мейкерам краще взяти зручне взуття. Мейкерам, чиї стенди стоять надворі, може знадобитися кілька шарів одягу (чи навіть дощовик) у випадку поганої погоди, особливо якщо подія триває весь день. Надайте візки, щоб допомогти мейкерам доставити свій проект до місця розташування стенда. Про всяк випадок візьміть додаткові подовжувачі, лампочки, інструменти та матеріали, які можуть знадобитись на будь-якому стенді в критичний момент. Якщо є важлива інформація, яку мейкери мають прочитати та зрозуміти, ви можете укласти з ними Угоду про участь мейкера. В такому випадку не забудьте отримати підписані екземпляри.

Спростіть пошук мейкерів та їхніх стендів для відвідувачів. Надрукуйте постери з інформацією про мейкерів, команди та проекти, які беруть участь у Ярмарку та прикріпіть біля кожного зі стендів (столів). Якщо ваш бюджет дозволяє більші витрати, оформте постери у рамку, заламініуйте або розмістіть на міцному каркасі. Майте під рукою потрібну канцелярію, щоб виправити помилки на постерах. Надрукуйте додаткові порожні шаблони на випадок, якщо якість із постерів загубляться або зіпсуються. Дивіться Розділ 3, де є шаблон постера Шкільного Ярмарку мейкерів. Надрукуйте бейджі для мейкерів, на яких буде написано: «Я мейкер!». Такі бейджі допоможуть мейкерам бути помітними на події. Якщо вашого бюджету достатньо, також заламініуйте їх або навіть замовте професійний друк. У Розділі 3 ви знайдете шаблони для бейджів: один для розміщення на ремінці і другий у форматі наліпки.



**План безпеки.** Складіть план безпеки разом з мейкерами, які планують демонструвати або використовувати будь-які предмети, що становлять небезпеку для відвідувачів чи інших об'єктів виставки або простору, як-от легкозаймисті предмети (включаючи пристрої, що виробляють тепло або відкритий вогонь: свічки, лампи тощо), стиснені гази, небезпечні хімічні речовини, гострі чи інші небезпечні матеріали, чи інструменти.

Мейкери повинні забезпечити безпеку відвідувачів у межах своєї відповідальності. Таким чином, всі будуть впевненими, що учасники розуміють можливі ризики, враховують потенційні наслідки та вживають всіх можливих заходів для безпеки відвідувачів. Ми включили шаблон плану безпеки в Розділ 3. Плани безпеки зазвичай містять опис стенда чи демонстрації, імена, кваліфікацію та попередній досвід людей, які працюють на стенді, опис загальних заходів безпеки та надзвичайних ситуацій. Якщо проект передбачає відкритий вогонь, у плані безпеки має бути описано джерело палива, кількість палива на місці, де і як воно зберігається, скільки горить і за який проміжок часу згорає, а також чи є електроклапан та датчик пропану.

**Передбачте проблеми.** Заздалегідь розробіть «Кризовий план», вкажіть, до якого можна звертатися по допомогу. Забезпечте альтернативний розвиток подій на випадок відсутності когось із запрошених гостей. Зв'яжіться з мейкерами. Спробуйте налагодити особистий зв'язок, зателефонувавши або зустрівшись із вашими мейкерами за тиждень або два до ярмарку. Нагадайте, як ви та школа цінуєте їхні зусилля! На цьому етапі також варто затвердити дату та час проведення події, особливо якщо мейкери будуть робити презентацію. Якщо ви приймаєте мейкерів, які не знайомі зі школою, заплануйте день відкритих дверей, щоб вони розуміли, де будуть виставлятися чи проводити воркшоп. Закупіть воду та снеки для гарного самопочуття мейкерів. Можливо, буде необхідно заздалегідь замовити для них якийсь обід або вечерю (залежно від тривалості та часу проведення заходу). Деякі організатори вручають мейкерам подарункові пакети та/або принаймні сертифікати що підтверджують їх участь. Тому, якщо ваш бюджет дозволяє, організуйте футболки з принтом або значки, які стануть чудовими сувенірами. Якщо є час, надрукуйте подарунки на 3D-принтері, виріжте лазером або зробіть власними руками!

## КРОК 8. Проведіть та задокументуйте подію

Цей день настав! Ваш Maker Faire вже сьогодні! Ура! Подія, яку ви організували, безсумнівно, чудова, і настав час насолодитися нею та відсвяткувати.

Волонтери зі шкільної спільноти, яких ви залучили, допоможуть із монтажем обладнання, направлятимуть ваших мейкерів до їх стендів, допомагатимуть на воркшопах, роздаватимуть воду та снеки мейкерам тощо. Заздалегідь знайдіть хороших фотографів та відеооператорів, які задокументують подію. Перегляньте документ «Волонтерські ролі» в Розділі 3, де наведені запропоновані посади.

Мейкери (як учні, так і члени спільноти) повинні монтувати та демонтувати свої проекти чи зони для воркшопів, включаючи прибирання та сортування сміття. Виділіть достатньо часу для реєстрації мейкерів та встановіть дедлайн перед відкриттям, коли всі стенди та зони для воркшопів мають бути готові. Наприклад, відкрийте приміщення за 90 хвилин до початку події та попросіть мейкерів бути готовими за 10 хвилин до прибуття відвідувачів.

Ймовірно, мейкери не прибудуть одночасно, але переважна більшість прийдуть із запасом часу

на монтаж проектів та обладнання, і кожному знадобиться візок. Заохочуйте мейкерів починати підготовку заздалегідь та сплануйте, як усунути затримки.

Чим краще ви сплануєте все до початку шоу, щоб насолодитися самим Ярмарком, тим веселіше буде вам та мейкерам. І команда організаторів зможе зосередитися на найважливішому завданні під час події: відвідати всіх мейкерів, щоб подякувати за участь. Знайдіть час, щоб особисто підійти до кожного стенду, подякувати учасникам та переконатися, що кожен учасник потрапить принаймні на одному фото, а також роздати подарунки.

Скоріше за все, тепер ви думаєте про все, що хотілося зробити та на що бракувало часу. Не переймайтеся! Ваш Ярмарок повториться наступного року, і ви зможете реалізувати всі ці ідеї. Наприкінці події беріть приклад із [Burning Man](#), який використовує фразу «Не залишати слідів». Приведіть місце події у бездоганний стан — навіть кращий, ніж до події; покладіться на волонтерів, а не на персонал школи.



## КРОК 9. Відгуки

Можливо, зараз ви виснажені, але зараз критичний час, щоб зробити наступну подію ще більш успішною! Висловіть вдячність усім, хто допоміг провести ваш Ярмарок, від мейкерів до батьків-волонтерів, через електронні листи, листівки, чи невеликі подарунки, тобто будь-який спосіб, який вписується в бюджет, на який маєте час та який притаманний культурі вашої школи. Відзначте наполегливу працю та талант усіх мейкерів, які брали участь, якомога публічніше. Застосовуйте ті самі засоби зв'язку, якими ви поширювали інформацію про запрошення до участі та саму подію. (див. Розділ 3 «Канали комунікації».)

Заохочуйте мейкерів та відвідувачів задуматися про власний Шкільний Ярмарок Мейкерів наступного року. Якщо у вашому регіоні є Maker Faire більшого масштабу, закликайте всіх брати в ньому участь.

Упорядкуйте матеріали: фотографії проектів, воркшопів, учнів, вчителів і батьків, які допомагали. Розмістіть фотографії на дошці оголошень із ще однією подякою та привітанням, а також додайте історії та фотографії до свого блогу чи сайту.

Матеріали, які ви зібрали про Ярмарок, призначені як для вашої спільноти, так і для мейкерського руху загалом. Отримайте дозвіл на поширення найкращих фотографій та відео, а потім надішліть їх на адресу «Мейкер Хаб» разом з історіями успіху, жартами чи мемами та видатними проектами.

Зберіть відгуки від усіх помічників, персоналу та мейкерів про те, що можна покращити наступного року. Оскільки ми на ранніх етапах програми (прим. — проведення шкільних ярмарків в Україні), ГО «Мейкер Хаб» та Maker Media дуже зацікавлені у відгуках і досвіді ваших мейкерів. Ці знання допоможуть нам надати кращі ресурси та визначити напрямки для нових ярмарків.

Ми розробили просту форму для звітності, яку просимо заповнити протягом 30 днів після події, щоб завершити ваш Maker Faire. Будьте готові поділитися цими матеріалами у формі після події:

- які проекти ви виставляли;
- ваші успіхи та невдачі;
- натхненні історії, які ми можемо висвітлити в блозі;
- логотип, постери, інша атрибутика;
- посилання на фотографії та відео.



## КРОК 10. Зареєструйтеся на наступний рік!

Наша угода дійсна лише для однієї події. Після того, як ви подасте звітність, ви можете зареєструватися для проведення наступного Ярмарку Мейкерів. Можливо, ви навіть захочете розширити свою подію до повноцінного Mini Maker Faire.

Шкільний Ярмарок Мейкерів (ця програма)	Mini Maker Faire (глобальна/ліцензована подія)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Організовується школою та для шкіл її безпосередньою спільнотою батьків/педагогів.</li><li>• Орієнтується на роботу учнів: групову чи індивідуальну.</li><li>• Вимагає менше адміністративних зусиль.</li><li>• Місце проведення – школа.</li><li>• Коло відвідувачів обмежене шкільною громадою.</li><li>• Орієнтується на STEM / STEAM напрямки в шкільних програмах.</li><li>• Участь у заході безкоштовна.</li><li>• Пожертвування та спонсорство для підтримки події допускаються, але не перевищують 5000 доларів США.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Повномасштабна міська подія.</li><li>• Учасники та відвідувачі не обмежені приналежністю до певної спільноти.</li><li>• Формує громадянську ідентифікацію на міському та місцевому рівнях.</li><li>• Логістично вимагає значних адміністративних зусиль.</li><li>• Потрібен потужний маркетинг і PR.</li><li>• Більший масштаб.</li><li>• Включає учнів, але вони не складають більшість мейкерів.</li><li>• Пожертвування та спонсорство можуть перевищувати 5000 доларів США.</li></ul>

### ПРИМІТКА:

Якщо ви зосереджуєтесь на мейкерах із загальної спільноти, а не на учнівських роботах, і/або якщо ви коледж / університет, і/або плануєте рекламувати свою подію за межами шкільної спільноти, будь ласка, подайте заявку через нашу програму Mini Maker Faire на [makerhub.org](https://makerhub.org).



## 2 Яскраві моменти

---

### П'ємонтський об'єднаний шкільний округ, П'ємонт, Каліфорнія

Курт Флейшер і Девід Раґоунс, батьки-волонтери

Перегляньте фото на [piedmontmakers.org](http://piedmontmakers.org)

На початку ми поставили перед собою мету «Просувати STEAM освіту та надихати нею у П'ємонті — Maker Faire був не ціллю, а початком». На нашому ярмарку проекти представляли як діти, так і дорослі, переважно з нашої спільноти, а також кілька запрошених гостей. Процес подачі заявок був простим, тому ми заздалегідь знали, хто бере участь у виставці. Чудово мати кілька провідних проектів, щоб надихнути дітей. В інтернеті та у спільноті можна знайти людей, які підійдуть для Ярмарку, або тих, хто вже виставлявся на Ярмарках Мейкерів у вашому регіоні. Запросіть їх взяти участь у події та пошукайте місцевих мейкерів.

Наш ще один ефективний захід — це «Мейкерський день відкритих дверей», який ми провели за кілька місяців до Ярмарку. Ми мали на меті представити спільноті поняття «Мейкер» і прорекламувати захід в школі, а також мали кілька експонатів, які могли зацікавити людей. Крім того, ми заохочували відвідувачів підготувати щось для головного Ярмарку через кілька місяців. Я думаю, це допомогло підняти ентузіазм. Ми також пояснили вчителям і батькам, що таким чином можна зацікавити дітей STEAM освітою, що допомогло із залученням та підтримкою.

#### Ось деякі приклади та категорії проектів:

- Кілька батьків-організаторів, які були раді допомогти запустити Ярмарок, принесли власні проекти, як-от квадрокоптер, блендер, що працює від велосипеда, саморобні лампи з вторинних матеріалів, а також продемонстрували чим відрізняються електричні та газові автомобілі (відкриті капоти).
- Деякі студенти вже робили цікаві проекти, як-от машина LEGO для складання кубика Рубіка та, звичайно, проекти від клубу робототехніки.
- «Клуб обідніх мейкерів» середньої школи (прим. — учні, що працюють над проектами під час

довгих обідніх перерв) поділився саморобним судном на повітряній подушці.

- Тематичні науково-ярмаркові проекти від учнів (саморобна електрична лампочка, магнітний прискорювач, ракету з пневмопусковою установкою).
- Швидкі проекти, якими діти можуть займатися на місці під керівництвом батьків, як-от створення та запуск паперових ракет зі стисненим повітрям або виготовлення конструкцій та об'єктів з паперу.
- Довші проекти, які реалізуються спільними зусиллями
  - Ремонтна майстерня: ви можете принести гаджет і спробувати відремонтувати його (чудова група, що сповідує принципи Керівництва з розбирання ваших зламаных речей — [«Відкрийте. Подивіться, як воно працювало. Відремонтуйте, якщо вийде»](#)).
  - Пошиття нових речей зі старих.

Тримайте рекомендації щодо перших кроків, які допоможуть активізувати підтримку, якщо ви збираєтеся організувати таку масштабну подію, як Шкільний Мейкерський Ярмарок:

- створіть презентацію-пітч, наприклад, [slideshare.net/dragones/piedmont-makers-founders-presentation](https://slideshare.net/dragones/piedmont-makers-founders-presentation);
- заручіться підтримкою директора;
- заручіться підтримкою голови шкільного батьківського комітету;
- скористайтеся досвідом участь в додаткових STEAM-ініціативах — година коду тощо.

Рекламуйте подію через офіційні канали: місцеві управління освіти, батьківські клуби, шкільну раду, інформаційні бюлетені.

Зберіть кошти через спонсорство, пожертви батьків, квитки.

## Американська кооперативна школа Тунісу

Адам Кемпбелл, вчитель дизайну і технологій

Ми розвиваємо мейкерський рух у Північній Африці з учнями 7–12 класів. Ідея провести Maker Faire виникла завдяки чинній програмі «Технології дизайну», яка кидає дітям виклик розв'язувати реальні проблеми за допомогою практичного дизайну та створення продукту. Ми також помітили, що на традиційних артвиставках діти хотіли торкатися та досліджувати експозиції. Насправді вони хотіли ВИРОБИТИ речі самі! Грайливий, спільний дух Ярмарку Мейкерів дав нам основу для створення практичного заходу, зосередженого перш за все на досвіді учнів, а не лише на демонстрації проєктів.

Щовесни ми демонструємо проєкти на виставці технологій дизайну, то ж і Maker Faire провели в середині квітня. На виставці були проєкти від старших класів у сфері дизайну, робототехніки від середньої школи та факультативних курсів деревообробки. У нас також було 8–10 зон проведення воркшопів. Понад 400 учнів відвідали 25 різних стендів і взяли участь у практичних активностях. Гігантські рогатки для трьох осіб, гра настільний футбол створена власноруч з гравцями надрукованими на 3D-принтері, виготовлення морозива за допомогою рідкого азоту, корабель на повітряній подушці, будівельні проєкти,

водяні ракети, створення гігантських лабіринтів і вертикальна вітрова труба для аеродинамічних ігор — це найвизначніші моменти Ярмарку.

Подія стала великим пробудженням для шкільної спільноти. Творча енергія співпраці, натхненна Ярмарком відчувається досі. Учні, які не навчаються на курсах технологій та дизайну в школі, йдуть до центру дизайну, щоб працювати над власними проєктами та займатися 3D-друком. Зараз лунають пропозиції щодо розширення центру дизайну, щоб зробити його ще більшим центром шкільної спільноти тут, у нашій школі!

Ярмарок не був відкритий для широкої публіки з міркувань безпеки, але всі 500 учнів школи стали його учасниками та відвідувачами. Також були присутні деякі батьки та члени шкільної ради. Ми проводили демонстрацію технологій дизайну четвертий рік поспіль, і хоча виставка зростає з кожним роком, але ця подія стала великим кроком вперед. Виставка в Тунісі завжди проходить доволі стримано, але я кинув собі виклик — зробити це великою подією. Ми не афішували подію серед місцевої громади — захід проводився лише для школи. Я знайшов в Інтернеті гарний постер Maker Faire (з Остіна) та адаптував дизайн.

У нас було 12 «станцій дизайну», де учні проєктували, створювали та тестували свої творіння. Кожною станцією керував і наглядав старшокласник або співробітник школи.

### Ось кілька прикладів:

- Робототехніка;
- Картинг на газі;
- Судно на повітряній подушці;
- Гігантський лабіринт: чотири людини співпрацюють, щоб перекотити шар;
- Паяння;
- Змагання у стрільбі з великої рогатки;
- Пневматичні ракетні станції;
- Змагання у балансуванні;
- Створення відео на зеленому екрані (хромакей);
- Створення арки з трикутників;
- Виготовлення чоловічків з палок різного розміру та кріплень;
- Аеродинамічні труби: обгортка кексів, вентилятори та аеродинаміка;
- Активності з використанням аеродинамічної труби;
- Змагання з будівництва глиняного човна;
- Будування на нестабільній поверхні;
- Гра на DJ стійці;
- Приготування морозива на рідкому азоті;
- Змагання на забивання цвяхів;
- 3D друк.

---

## Школи Ардслі, Нью-Йорк

Естер Фельдбаум

Наш Мейкерський Ярмарок, який не є змагальним, заохочує родини працювати разом, досліджувати, планувати, створювати та презентувати свої творіння. Результати вражають. Деякі проекти гідні головного Maker Faire, а деякі – є простішими. Я заохочую розробку інтерактивних проектів, мейкерських станцій та роздаткових матеріалів. Минулого року моя донька навіть створила гру з QR-кодом, щоб сім'ї могли грати під час ярмарку, а я роздавала наукові журнали, як призи.

Значною мірою мета нашого Ярмарку мотивувати учнів брати в ньому щорічну участь, розвиваючи свої проекти з року в рік, щоб покращити, або... піти в абсолютно новому напрямку.

### Ярмарок проходить приблизно так:

- охочі представити свої проекти мають заповнити анкети. Я перевіряю кожну анкету, щоб переконатися, що проекти відповідають ідеї мейкерства і це не просто відтворення експерименту знайденого на сайті.
- я завжди доступна для консультування вчителів та учнів.
- кожен проект презентується на дошці у класі.
- учні вказують розмір столу чи стенду для свого проекту та, чи потребують вони доступу до джерел живлення, місця для демонстрації (для рухомих проектів), чи очікується безлад і я планую для них місце у просторі.
- завершені проекти учні приносять до або після уроків у середу, і всі класи можуть відвідати Ярмарок зі своїм учителем у четвер у шкільні години. Протягом цього часу учні можуть презентувати свою роботу вчителю та класу.
- у четвер увечері з 19:00 до приблизно 20:30 Ярмарок відвідують родини учнів.

Загалом, сім'ї з дітьми віку від дитячого садку до другого класу можуть поділитися тим, що вони зробили. Як викладачка і організаторка заходу, я надаю інформаційний бюлетень, який знайомить з мейкерським рухом, та даю їм посилання на сайти (включаючи [makerfaire.com](http://makerfaire.com)), книги, відео та організації, які сповідують філософію мейкерства. Я також розповідаю їм про мейкерство у класі, щоб учні краще розуміли мої очікування. Вся робота над проектами виконується вдома.

---

## Середня школа Беніто в Тампі, Флорида

Санді Пірс, бібліотекарка

Після відвідин Maker Faire в Орландо я дуже захотіла спробувати провести власний Ярмарок. Я показувала дітям фотографії з Орландо. Ми дивилися відео про Ярмарок від Planet Treehouse. Діти були в захваті. Я попросила їх розділитися на групи по два-чотири учні та придумати проєкт, який вони хотіли б зробити для нашого Ярмарку Мейкерів. Вони запропонували такі варіанти: аркадну гру, пінбол-машину «Смажена курка», фігурки з пластиліну Play-Doh, піксельні фан-арти з Черепашками-ніндзя, модель нашої школи у масштабі, надруковану на 3D-принтері, програмування комп'ютерної гри, створення дронів тощо.

Ми розмістили список необхідних матеріалів у шкільному інформаційному бюлетені, і я відправила учнів додому з листом-поясненням нашого проєкту та переліком витратних матеріалів, необхідних для проєкту їхньої групи. Деякі з батьків проявили ініціативу і швидко замовили товари для групи своєї дитини. Я заручилася підтримкою деяких викладачів, щоб допомогти учням із конкретними проєктами. Наприклад, група, яка робила модель школи у масштабі, хотіла, щоб заміри були максимально точними, тому я попросила допомоги у їхнього вчителя математики та ще одного вчителя математики, художника за сумісництвом. Я думаю, що прив'язка до навчальної програми допоможе вчителям зрозуміти важливість мейкерської програми.

На початку навчального року я створила Шкільний Мейкерспейс у нашій бібліотеці. За останні сім місяців я вивчила все про рух мейкерів і з великим успіхом запровадила його у бібліотеці. Тепер від

50-ти до 65-ти студентів приходять попрацювати щопонеділка після школи, а нові проєкти з'являються щомісяця.

Директор школи загорівся цією ідеєю та допоміг профінансувати 3D принтер MakerBot Replicator Mini, кілька комплектів [Makey Makeys](#), набір Lego Mind-storm, Arduino та декілька одноплатних комп'ютерів Raspberry Pi. Відтоді ми реалізували пару краудфандингових кампаній, щоб залучити кошти та придбати більше обладнання, а дещо пожертвували батьки. У першому семестрі ми навчали дітей, як використовувати це обладнання та кодувати за допомогою [code.org](#).

Я зв'язалася з майстернею місцевої публічної бібліотеки The HIVE, і вони познайомили учнів зі своєю роботою. Також я надіслала запрошення до хакерспейсу Тампи і місцевого інженерного клубу середньої школи, щоб створити альянси та показати спільноті, наскільки сильною є програма мейкерспейсів. Я провела сесію Teacher Make, щоб вчителі прийшли до бібліотеки та спробували свої сили у мейкерстві. На цьому ж занятті я розповіла учителям про наш Maker Faire.

Протягом семестру я висвітлювала прогрес у блозі та фотографувала дітей, коли вони працювали над своїми проєктами. Я хотіла, щоб вони показували свій проєкт від ідеї і до завершення.



## 3 Ресурси

- Умови отримання дозволу та реєстрації
- Рекомендації щодо графічного оформлення
- Обов'язкові етапи роботи
- Чекліст (кроки 1–6)
- Чекліст (кроки 7 та 9)
- Планування (календарний план)
- Волонтерські ролі
- Канали комунікації
- Ідеї для поширення оголошення
- Вміст інформаційного пакета
- Ідеї для фото
- Список покупок (для воркшопів)
- Поради щодо економії витрат на воркшопи
- Поради організаторам воркшопів
- План роботи над проектом
- План презентації проекту: будьте готові до запитань
- Представлення проекту
- План презентації проекту: 16 способів розказати вашу історію

Приймаючи ці Умови ліцензії на торгівлю марку Maker Faire («Умови»), ви укладаєте обов'язкову угоду від імені своєї школи з Maker Media, Inc., розташованою за адресою 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472 («Maker Media», «Ми» або «Нас»). Ці Умови визначають права, обмеження та обов'язки вашої школи щодо організації та проведення Ярмарку Мейкерів («School Maker Faire» або «SMF») та використання торгових марок, логотипів і ноу-хау Maker Media. Приймаючи ці Умови, ви підтверджуєте, що маєте право зобов'язати свою школу дотримуватись цих Умов. Якщо ви не уповноважені вашою школою або якщо ваша школа не бажає дотримуватись цих Умов, не приймайте ці Умови та не починайте планування та проведення School Maker Faire. З цього моменту в цих Умовах «Ви» означає вашу школу.

- Надання ліцензії.** За умови, що Ви дотримуетесь цих Умов, ми надаємо Вам невиключну ліцензію, яка не підлягає передачі та відкликанню, на створення логотипа School Maker Faire (знак SMF) відповідно до Інструкцій щодо ідентифікації на [вставити url] («Рекомендації»), а також виключно у зв'язку з виробництвом і просуванням єдиного School Maker Faire протягом одного року після прийняття вами цих Умов. Ви можете використовувати знак SMF на рекламних товарах (таких як футболки, капелюхи, шнурки) для розповсюдження виключно у зв'язку з вашим SMF, але ви не можете використовувати його з будь-якими іншими товарами або в будь-який інший час. Ми також надаємо вам обмежену, невиключну ліцензію, яка не підлягає передачі та відкликанню, на використання логотипу Make: у формі, яку ми вам надаємо («Make: Mark і, разом зі знаком SMF, «знаки») лише для цілей, описаних у параграфі 5f.
- Без плати за ліцензію.** Ми не стягуватимемо з вас ліцензійну плату за ваш SMF, оскільки ви створюєте подію як частину вашої шкільної програми. Приймаючи ці Умови, ви засвідчуєте, що ваш SMF буде проводитися лише як освітня програма, яка надається школою, що ви не стягуватимете плату за вхід до свого SMF і що ви не отримаєте платне спонсорство чи пожертвування на загальну суму понад 5000 доларів США.
- Використання та схвалення Знаків.** Ви погоджуєтесь використовувати Знаки в суворій відповідності до Рекомендацій і не використовуватимете Знаки з будь-якою іншою метою, окрім тих, які дозволені цими Умовами, без нашого попереднього письмового дозволу.
- Контроль якості.** Після того, як ви приймете ці Умови, ви обґрунтовано будете дотримуватись вказівок, викладених у посібнику School Maker Faire. Ми залишаємо за собою право перевіряти якість вашого SMF і використання вами Знаків, щоб переконатися, що ви підтримуєте репутацію Знаків.
- Ваші обов'язки.**
  - Ви несете відповідальність за всі ресурси, обладнання, персонал, житло, їжу та інші матеріали, необхідні для вашого SMF; ми не несемо відповідальності за надання вам будь-яких ресурсів, персоналу чи матеріалів, крім наших стандартних програмних ресурсів, наданих після того, як ви приймете ці Умови.
  - Ви створите спеціальний логотип за допомогою Знаку SMF, який ви можете використовувати виключно у зв'язку зі своїм SMF і лише відповідно до Рекомендацій.
  - Ви можете створити вебсторінку для свого SMF як підсторінку вебсайту вашої школи («Вебсторінка»), але ви не можете зареєструвати окреме доменне ім'я або URL-адресу верхнього рівня або створити вебсайт або сторінку соціальних мереж, використовуючи один зі Знаків.
  - Ви розмістите на своїй вебсторінці та в усіх своїх програмах SMF чи пресрелізах таке підтвердження: «\_\_\_\_\_ School Maker Faire® організовано незалежно та працює за ліцензією від Maker Media, Inc.», а також текст «Довідки», доступний тут: <https://goo.gl/rtmLh> Ви надасте нам визнання спонсора, надавши на своїй вебсторінці посилання на [www.makezine.com](http://www.makezine.com) і відобразивши логотип Make:, який ми надаємо вам для будь-яких маркетингових матеріалів вашого SMF.
  - Протягом 30 (тридцяти) днів після проведення SMF ви заповните опитування продавців після події, розміщене за адресою <https://makerhub.org/school-maker-faire>
- Право власності на Знаки.** Ви визнаєте наше виключне право власності на Знаки та всю пов'язану з ними впізнаваність. Ми зберігаємо за собою всі права, право власності та доступу щодо Знаків, і, за винятком випадків, прямо викладених тут, вам не надається доступу до Знаків. Ви погоджуєтесь та гарантуєте, що (i) уся впізнаваність, яка виникає внаслідок використання Знаків

згідно з цими Умовами, діятиме виключно на нашу користь; (ii) ви не використовуватимете Знаки у будь-який спосіб, який применшить чи іншим чином завдасть шкоди нашій впізнаваності щодо Знаків або нашій репутації; (iii) ви не будете приймати, використовувати або реєструвати будь-які назви компанії, комерційні назви, торгові марки, знаки обслуговування чи сертифікаційні знаки чи інші позначення, які порушують наші права на Знаки. Ми маємо виключне право ініціювати та контролювати будь-які дії з обслуговування, примусового виконання чи інші дії щодо Знаків, і робити це чи ні, вирішувати на власний розсуд.

- Термін дії та розірвання.** Якщо термін дії цих Умов не буде припинено раніше згідно з цим Розділом 7, термін дії цих Умов розпочнеться, коли ви приймете ці Умови, і закінчиться на наступний день: (1) через 30 днів після того, як ваш SMF проведено, або (2) через рік із дати, коли ви прийняли ці Умови. У випадку, якщо ви порушите будь-яке зі своїх суттєвих зобов'язань згідно з цими Умовами та не виправляєте таке порушення протягом десяти (10) днів (за винятком неправильного використання будь-якого Знака, який має період усунення протягом трьох (3) робочих днів) після отримання нашого письмового повідомлення про це, ці Умови припиняють дію. Після припинення або закінчення терміну дії цих Умов ви повинні негайно припинити будь-яке використання Знаків.
- Порушення.** Ви повинні негайно повідомити нас про будь-яке фактичне або підозрюване порушення прав на Знаки, яке ви побачите. У відносинах між вами та нами ми маємо виключне право визначати, які кроки, якщо такі є, мають бути вжиті щодо будь-якого такого фактичного чи підозрюваного порушення.
- Гарантія.** Ми гарантуємо, що маємо повне та виключне право та повноваження укладати та надавати ліцензію за цим Договором; ми є власником знаків; і використання вами Знаків, як це прямо дозволено тут, не порушуватиме жодних прав власності будь-якої третьої сторони. Ви гарантуєте, що: (а) ви будете використовувати Знаки виключно у зв'язку з вашим SMF і відповідно до Рекомендацій; (б) ви зобов'язуєтесь дотримуватись в усіх суттєвих аспектах цих Умов, а також усіх законів і нормативних актів, що стосуються реклами, просування та виробництва вашого SMF, а також ваших зобов'язань за цим Договором; і (в) ви маєте всі повноваження та владу укладати ці Умови та виконувати всі зобов'язання.
- Страховання.** Ви погоджуєтесь підтримувати своїми коштами та від свого імені достатню страховку для покриття відповідальності за тілесні ушкодження, пошкодження майна та смерть, спричинені вашою діяльністю, пов'язаною з вашим SMF.
- Відмова від відповідальності та відшкодування.** Ви погоджуєтесь взяти на себе повну відповідальність за будь-які травми чи збитки, які ви можете отримати або заподіяти іншим у зв'язку з вашим SMF, а також відшкодувати, захищати та звільнити Maker Media та її агентів, філій, правонаступників і співробітників від будь-якої відповідальності за такі травми чи збитки.
- Загальні положення.**
  - Ці Умови не створюють партнерства чи спільного підприємства між вами та нами. Жодна зі сторін не має права будь-яким чином зобов'язувати іншу сторону, за винятком випадків, прямо визначених.
  - Ви не маєте права продавати, передавати, призначати або субліцензувати будь-які свої права згідно з цими Умовами, якщо ви не отримаєте нашу попередню письмову згоду. Ці Умови є обов'язковими для сторін і діють на користь сторін та їхніх відповідних правонаступників і вповноважених осіб.
  - Будь-яка відмова або зміна будь-якого положення цих Умов має бути в письмовій формі та підписана вами та нами. Ці Умови становлять остаточну, повну та виключну домовленість між сторонами та замінюють будь-які попередні чи поточні повідомлення, заяви чи угоди, письмові чи усні, щодо них.
  - До будь-якого тлумачення або виконання цих Умов застосовуватиметься законодавство штату Каліфорнія, незважаючи на колізійне право. Будь-який спір, пов'язаний із цими Умовами, буде передано на посередництво за місцем знаходження Ліцензіата до початку будь-якого судового процесу, якщо сторона не вимагає тимчасового обмежувального припису чи заборони, у такому випадку посередництво не є необхідним. Якщо сторона не відповідає на запит про посередництво або відхиляє його протягом (30) днів після письмового запиту іншої сторони, сторона, яка вимагає посередництва, може подати позов. Сторони погоджуються, що будь-які судові процеси, пов'язані з цими Умовами, можуть розглядатися лише в окружному суді США Північного округу Каліфорнії або суді штату Каліфорнія в Сан-Франциско, і обидві сторони підкоряються юрисдикції таких судів.

# Рекомендації щодо графічного оформлення

Офіційним шрифтом Maker Faire є Benton Sans. Helvetica дуже наближена до нього, і встановлена на більшості комп'ютерів. Існує багато версій Helvetica. Helvetica Neue (звичайна товщина) теж підходить. Найменш оптимальним, але доступним шрифтом є Arial. Ми дозволяємо використовувати Arial, якщо ви не маєте Benton Sans або Helvetica. Але якщо ви можете придбати Benton Sans, радимо вам використовувати офіційний шрифт Maker Faire!

Ваш логотип School Maker Faire завжди має включати: слово School жирним шрифтом (bold), блакитного кольору та Maker Faire тим самим шрифтом, червоного кольору на білому фоні з блакитною рамкою. Це незмінна частина логотипа. Також ви можете додавати поруч інший текст блакитного кольору. Червоний і блакитний кольори описані нижче.

	Pantone	СМΥК	RGB
<b>використання</b>	офсетний друк для великих тиражів, замовлення футболок або інших подібних товарів (у багатьох компаній є розкладка Pantone за якою вони зможуть звіритися)	малотиражний цифровий друк, рекламні друковані матеріали	екрани, сайт, соц.мережі, цифрові презентації, публікації на онлайн-платформах, відео
<b>червоний</b>	PANTONE 185	0C/100M/100Y/0K (100% жовтий + 100% маджента)	R = 237 G = 28 B = 36
<b>ціан (блакитний)</b>	PANTONE Process Cyan	100C/0M/0Y/0K (100% ціан)	R = 0 G = 174 B = 239

**ТАК**

Використовуйте логотип повністю, не перекриваючи жодної частини.



 Зона всередині блакитної рамки має залишатися білою.

Ви можете додати назву школи праворуч від логотипа. Використовуйте Benton Sans, Helvetica або навіть Arial, колір 100% ціан. Вирівняйте по лівому краю.

 Magnet Arts & Technology Elementary School

Зберігайте вільне поле шириною з літери «г» навколо логотипу. Не розміщуйте текст чи інші графічні елементи всередині цього поля.



**НИ**




Не змінюйте форму логотипа

Не додавайте жодного тексту чи графічних елементів усередині блакитної рамки.





Не розтягуйте логотип ні вертикально, ні горизонтально.

Не перекривайте логотип.





Не нахилийте його.

Не розміщуйте логотип на кольоровому фоні чи візерунку.

Не видаляйте слово School.

Це єдині кроки, які є обов'язковими в роботі з Maker Media, тому обов'язково виконайте їх усі!

Ми надаємо щорічний дозвіл на використання назви «School Maker Faire», цього посібника, графічних елементів та всіх інших ресурсів, пов'язаних із програмою Шкільного Ярмарку Мейкерів. Невиконання цих інструкцій призведе до негайного скасування нашого дозволу на використання назви програми у вашій школі, а незавершений робочий процес поставить під загрозу вашу здатність поновити дозвіл для подібних заходів у наступні роки.

Відмітьте, коли буде зроблено <b>X</b>	Обов'язкове завдання	Відповідальний/-а за виконання член/-киня команди організаторів	Термін виконання
	Зареєструвати свій ярмарок, використовуючи <a href="#">форму</a> .		
	Приєднайтеся до мережі Maker Faire (закрита спільнота лише для зареєстрованих організаторів)		
	Створити логотип School Maker Faire, який відповідає правилам графічного оформлення.  <i>Заборонено несанкціоноване використання логотипів торгових марок, які належать Maker Media.</i>		
	Поділитися логотипом (чи комплектом логотипів) разом з оголошенням про Ярмарок у приватній спільноті School Maker Faire.		
	Заповнити звіт про подію протягом 30 днів після її проведення.		(протягом 30 днів після завершення події)
	Реєструватися окремо на кожну наступну подію School Maker Faire. (Звіти враховуватимуться при прийнятті рішень про поновлення дозволів.)		

<p><b>КРОК 1. Зберіть команду лідерів</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Знайдіть тих, хто готовий організувати Ярмарок разом з вами.</li> <li>Визначте ролі та обов'язки: Лідер/-ка команди, піарник/-ця, координатор/-ка волонтерів, комунікація з мейкерами, керівництво активностями, організація простору та логістика.</li> <li>Виконайте домашнє завдання: дізнайтесь все про Maker Faire.</li> <li>Відвідайте одну з подій Maker Faire, якщо це можливо.</li> <li>Перегляньте керівні принципи Maker Faire.</li> <li>Доеднайтесь до спільноти організаторів Ярмарків в Google+.</li> <li>Доеднайтесь до розсилки для організаторів Ярмарків.</li> <li>Опціонально: Визначте мету та/або узгодьте місію вашого Ярмарку.</li> </ul>	<p><b>КРОК 2. Забезпечте підтримку</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Знайдіть можливості, щоб розповісти вашу історію: статті, відео та слайд-шоу.</li> <li>Зустріньтеся з директором/-кою школи.</li> <li>Отримайте дозволи від адміністрації вашої школи/району (відповідно до масштабу події).</li> <li>За потреби: презентуйте свою ідею на педраді та батьківських зборах.</li> <li>Влаштуйте подію, щоб познайомити вашу спільноту з мейкерством та Maker Faire (наприклад, День відкритих дверей).</li> <li>Заручіться фінансовою підтримкою, але не більше 5000 доларів США через спонсорство, пожертвування й проведення краудфандингових кампаній.</li> <li>Опціонально: Розмістіть логотипи спонсорів і донорів (включаючи Make:) у розділі подяки на сайті, постерах та банерах на події.</li> </ul>	<p><b>КРОК 3. Визначте дату, час та місце</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Порадьтеся з керівництвом школи, щоб визначити дату та час.</li> <li>Визначте локацію.</li> <li>Запитайте директора/-ку про залученість технічного персоналу вашої школи.</li> <li>Розробіть самодостатній волонтерський план для монтажу обладнання та прибирання, щоб не покладатися на шкільний персонал.w</li> <li>Опціонально: Виділіть кімнату для відпочинку.</li> <li>Опціонально: Виділіть тихе місце для презентацій /перформансів / воркшопів, якщо це необхідно.</li> <li>Створіть календарний план підготовки до події.</li> <li>Розмістіть усі дати в календарі та на сайті вашої школи.</li> </ul>
<p><b>КРОК 4. Зареєструйте свою подію та її назву на <a href="http://makerhub.org">makerhub.org</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Зареєструйте свою подію та прийміть умови використання торгової марки Maker Faire (надається для однієї події).</li> <li>Створіть логотип, який відповідає правилам графічного оформлення.</li> <li>Анонуйте свою подію.</li> <li>Опціонально: Зазначте у календарі дату відвідування флагманського ярмарку.</li> <li>Придбайте необхідне в Maker Shed.</li> </ul>	<p><b>КРОК 5. Запрошення до участі у Maker Faire мейкерів та спікерів через відкрите оголошення</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Створіть анкету для збору даних про проекти та мейкерів в електронну таблицю.</li> <li>Опублікуйте запрошення.</li> <li>Оцініть наскільки різні напрямки мейкерства охоплюють заявки, розішліть цільові запрошення, щоб залучити мейкерів з ще не представлених сфер.</li> <li>Визначте мінімальну та максимальну кількість мейкерів.</li> <li>Поширте інформацію про Ярмарок усіма можливими каналами комунікації школи.</li> <li>Поговоріть з окремими вчителями про те, які їх класи можуть представити проекти або провести воркшопи.</li> <li>Поширюйте форму запрошення до участі.</li> <li>Шукайте міждисциплінарні проекти, які перетинаються з традиційними шкільними науками.</li> <li>Опціонально: Знайдіть кілька особливих проектів від мейкерів з ширшої спільноти, щоб надихнути учнів.</li> <li>Якщо менш ніж 10% мейкерів готові провести воркшоп, організуйте воркшопи, які зможуть провести волонтери. на Ярмарку має бути багато можливостей щоб практикувати майстрування.</li> <li>Залучіть волонтерів до організації Ярмарку.</li> </ul>	<p><b>КРОК 6. Рекламуйте подію</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Створіть та розмістіть / розповсюдьте рекламні постери.</li> <li>Виготовте та передайте мейкерам (учням та дорослим) подарунки – футболки, значки, наліпки, постери, листівки.</li> <li>Додайте розділ Maker Faire на шкільний сайт.</li> <li>Опціонально: Створіть блог, щоб ділитися інформацією та новинами.</li> <li>Опціонально: Визначте мейкерів, які можуть розповісти про свої проекти журналістам.</li> <li>Опціонально: Повідомте місцевих блогерів або газету про подію та надішліть додаткову інформацію на електронну пошту.</li> <li>Опціонально: Запросіть відвідати Ярмарок представників місцевого управління освіти та самоуправління вашої громади.</li> <li>Розробіть графік відвідування події класами (протягом навчального дня).</li> <li>Підготуйте матеріали для роздачі під час події (наприклад, листівки, флаєри), які заохочують продовжувати займатися мейкерством.</li> </ul>

## КРОК 7. Розробіть програму проведення Ярмарку

- Перегляньте запропоновані мейкерами експонати.
- Проведіть інвентаризацію простору. Виміряйте та зробіть креслення, якщо це можливо.
- Знайдіть, де у приміщенні є розетки та доступ до води.
- Створіть план приміщення.
- Розмістіть експонати, пам'ятаючи про «потік відвідувачів» і матеріально-технічні потреби (столи та стільці, доступ до джерела струму та води, розміщення у місцях де можна створити безлад, наявність стін або можливостей для підвішування предметів, розташування надворі чи всередині, додатковий простір тощо)
- Додайте покажчики, щоб спрямувати відвідувачів до віддалених зон.
- За потреби зберіть плани безпеки (для всіх стендів, демонстрацій чи воркшопів, де хтось може отримати травму).
- Розробіть «кризовий план», включіть до нього контакти осіб, до яких можна звернутися.
- Визначте хто зможе замінити спікерів чи інших ключових учасників у разі їх відсутності.
- Надрукуйте (і, якщо можливо, помістіть в рамки) постери з інформацією про мейкерів.
- Надрукуйте додаткові порожні шаблони постерів і майте під рукою коректор та маркери, щоб виправити помилки.
- Надрукуйте бейджі для мейкерів.
- Завчасно надішліть логістичну інформацію мейкерам.
- Опціонально: Розповсюдьте угоди про участь мейкерів.
- Опціонально: Зв'яжіться особисто, зателефонувавши або зустрівшись зі своїми мейкерами за тиждень або два до події, щоб підтвердити деталі та висловити подяку
- Опціонально: Організуйте день відкритих дверей для мейкерів.
- Придбайте снеки та/або замовте обіди.
- Підготуйте листівки або подарунки для мейкерів.

## КРОК 9. Відгуки

- Подякуйте всім, хто допоміг: мейкерам, волонтерам, всім, хто підтримував Ярмарок, працівникам школи.
- Висвітліть роботу мейкерів.
- Заохочуйте всіх (мейкерів і учасників) почати планувати наступну подію.
- Закликайте всіх брати участь у більших ліцензованих, рекомендованих або флагманських Ярмарках поблизу вас.
- Отримайте відгуки від помічників, мейкерів та відвідувачів.
- Надішліть відгуки і поділіться досвідом з Maker Media.
- Розмістіть фотографії з події на дошці оголошень.
- Упорядкуйте всю документацію що описує підготовку та проведення Ярмарку.
- Додайте історії та фотографії до свого блогу чи сайту.
- Отримайте дозвіл на публікацію кращих світлин.
- Після отримання дозволу, надішліть фотографії на адресу вказану на [makerhub.org](http://makerhub.org)
- Зберіть історії успіху, жарти чи меми та розповіді про видатні проекти.
- Передайте ці дані за допомогою нашої простої форми звітування протягом 30 днів після події: які проекти ви демонстрували, ваші успіхи та невдачі; будь-які натхненні історії, якими ми можемо поділитися в блозі.
- Додайте до звіту завантажений логотип, постер, інші матеріали, посилання на фотографії та відео.

## Планування (календарний план)

Завдання	Планова дата виконання	Фактична дата виконання
Отримання дозволів від адміністрації закладу		
Отримання підтримки на рівні району (за потреби)		
Публікація анонсу Ярмарку		
Стартова подія / День відкритих дверей		
Публікація оголошення запрошення до участі		
Кінцевий термін отримання заявок на участь		
Кінцевий термін виготовлення вивісок та інших елементів для оформлення простору		
Кінцевий термін виготовлення подарунків		
Графік комунікації з мейкерами		
Святкування місяця мейкерства (до події)		
Висловлення подяк мейкерам та партнерам		

## Ролі протягом всього процесу планування

Роль	Обов'язки	Відповідальна особа
Лідер/-ка команди	Відповідальна за взаємодію з адміністрацією школи, просування місії, розподіл задач з організації події, контролювання термінів їх виконання	
Піарник/-ця	Поширення інформації про Ярмарок та запрошення до участі	
Координатор/-ка волонтерів	Формування волонтерської команди, управління	
Комунікація з мейкерами	Обробка заявок, комунікація з мейкерами, узгодження питань щодо розміщення експонатів тощо	
Керівництво активностями	Планування та модерування виступів, забезпечення аудіовізуального супроводу події	
Організація простору та логістика	Облаштування простору та стендів: доступ до мережі, води, забезпечення столами, стільцями тощо	

## Короткострокові ролі безпосередньо перед і під час події

Завдання	Час необхідний на виконання	Відповідальна особа
Монтаж обладнання		
Супровід мейкерів до місця проведення події / стендів		
Виготовлення / замовлення вивісок		
Підтримка воркшопів		
Привітання учасників		
Документування події		
Прибирання		
Забезпечення людини на заміну		
Фотограф/-ка		
Відеограф/-ка		

Повідомте всіх, хто має знати про подію, та надішліть електронні листи з додатковою інформацією.

	Інформація про запрошення до участі	Інформація про відвідування події	Подяка після події
Шкільний календар			
Обмін повідомленнями в класі			
Загальношкільні розсилки			
Інші типи розсилок			
Інформаційні листи			
Дошки оголошень			
Шкільні збори			
Сайт школи			
Особисті повідомлення вчителям			
Особисті повідомлення керівникам тематичних гуртків			
Особисті повідомлення організаторам позашкільних програм			
Особисті повідомлення адміністраторам школи			
Друковані брошури			
Постери на дверях школи та в місцях загального користування			

Сфера	Групи, до яких можна звернутися (виділіть ті, які ви хочете знайти)	Додайте власні ідеї!
<b>Мистецтво</b>	Місцеві мистецькі коледжі, інститути та університети, художні музеї спільноти що цікавляться анімацією, дизайном автомобілів, ковальством, цирковим мистецтвом, коміксами, кіномистецтвом, в'язанням, мистецтвом вогню, голографією, виготовленням ювелірних виробів, кінетичним мистецтвом, LEGO, мистецтвом роботи з металом, неоновими вивісками, живописом, фотографією, пінболом, ляльками, переробкою, стімпанком, йо-йо клуби	
<b>Ремесла</b>	Гуртки та класи кераміки та гончарства, виготовлення листівок, плетіння мережива, пошиття одягу, в'язання, вишивки, виготовлення ляльок, валяння, народного мистецтва, виготовлення біжутерії, мозаїки, оригамі, живопису, скрапбукінгу, миловаріння, прядіння, деревообробки, виготовлення паперових та інших моделей, ліплення, квілтингу. Вальдорфські школи, Пласт	
<b>Інженерія</b>	3D-принтери, аматорська авіація, аматорське радіо, аматорська ракетна техніка, Arduino, ремонт автомобілів, робота з ЧПУ, програмування, DIY дрони, DIY електроенергія, DIY радіо, електроавтомобілі, Fab Labs, Хакерспейси, LED-мистецтво, клуби моделювання потягів, клуби радіокерованого моделювання, клуби ремонту техніки, радіолюбителі, механіки автомобілів і мотоциклів, суднобудівники, годинникарі	
<b>Їжа / Сталий розвиток</b>	Бджільництво, виготовлення тортів, виробництво сиру, виробництво шоколаду, компостування, кулінарні курси, кулінарні програми, міські сади-города, фермерські ринки, садівники, молекулярна гастрономія, мікологія, пермакультура, збереження насіння, «слоу фуд», вегетаріанство	
<b>Екологія</b>	Спільне житло (колівінги), громадські велосипеди, компостування, екомистецтво, очищення природи, гібридні автомобілі, переробка, сонячна енергія, гідроелектроенергія, вітряні електростанції	
<b>Музика</b>	Танці, електронна музика/терменвокс, створення інструментів, глечикові оркестри, маршовий оркестр, музичні заняття, театр, музичні гурти	
<b>Науки</b>	Освіта для дорослих, астрономічні клуби, хімія, дитячі музеї, Комп'ютерні музеї, DIY Біологія, DIY електроенергія, DIY наука, Музеї науки, виготовлення повітряних зміїв, виготовлення паперових літаків, роботи, ракетна техніка, наукові воркшопи, дослідження космосу, Університетські програми	
<b>Інше</b>	Настільні ігри, шахи, гравці Go, комп'ютерні ігри, Гелловін, хула-хуп, жонгливання, воскові скульптури, бібліотеки, університети, школи та приватні школи, доповідачі TEDx, календарі музейних подій, майстри унікальних інструментів, екстремальні види спорту на відкритому повітрі, гаражні розпродажі, альтернативні та домашні школи	

## Інформація для мейкерів перед подією

Ось про що ми розповідаємо нашим мейкерам на Ярмарку. Можливо, ви захочете зібрати подібну інформацію, залежно від масштабу вашої події.

- інформація про заїзд та виїзд;
- контактна інформація представника команди організаторів;
- подробиці події включно з мапою простору;
- розклади (особливо, якщо особа виступатиме);
- будь-які важливі часові інтервали;
- вхід на подію;
- процедури реєстрації та доставку/монтаж проєкту;
- квитки для друзів/родини, якщо є;
- будь-які поради щодо заїзду чи паркування, якщо актуально.

## Інформація для організаторів та волонтерів

Ми надаємо наступні документи організаторам Ярмарків. Можливо, ви захочете зібрати подібну інформацію для своєї команди та мати її під рукою на інформаційних стендах або вітальних столиках.

- загальна мапа (як та, яку отримують учасники);
- детальна карта з позначеними ресурсами (електроенергія, вода тощо);
- підказки щодо особливостей реєстрації, за потреби;
- лист з відповідями на поширені запитання учасників та відвідувачів;
- перевірка квитків (якщо вхід за квитками, а також якщо вони різних типів);
- Інформація про мейкерів / спонсорів / експонентів:
  - мейкери за іменами;
  - мейкери за номерами стендів та їх розташуванням;
  - мейкери за назвами експонатів;
  - список мейкерів яким надається місце по прибуттю;
  - форма зміни місцерозташування стенда.
- ресурси;
- графік роботи персоналу та волонтерів;
- розклад виступів;
- процедури вивантаження / завантаження;
- рекомендації щодо сортування та компостування відходів;
- графік вивезення відходів.

## Інформація для мейкерів перед подією

Іноді фотографи просять надати список фотографій, які ми хочемо мати з події. Ми завжди шукаємо саме такі фотографії для використання в рекламних матеріалах.

- Діти зайняті створенням (спробуйте передати різноманітність вашої школи)
  - Дівчата створюють щось високотехнологічне
  - Дівчата створюють щось низькотехнологічне
  - Хлопчики створюють щось високотехнологічне
  - Хлопці створюють щось низькотехнологічне
- Мейкерство старших підлітків
- Маленька дитина створює щось дуже складне
- Діти, які використовують 3D-принтер, ЧПК, вініловий або лазерний різак, виглядають зацікавленими
- Діти будують:
  - самостійно
  - з ще однією дитиною
  - в команді
- Діти пишаються своїми проектами, особливо з простим фоном, щоб було гарно видно
- Діти малюють свої ідеї
- Діти створюють прототипи своїх ідей
- Діти презентують свої проекти
- Старші дівчата (середня і старша школа) в дії
- Старші дівчата (середня і старша школа) займаються мейкерством
- Молодші дівчата (початкова школа) займаються мейкерством
- Взаємодія між мейкерами та дітьми
- Широкий знімок усіх дітей, які відвідують Maker Faire (ширококутний)
- Діти великим планом (впізнавані обличчя), з нижнього ракурсу
- Діти великим планом (впізнавані обличчя), з боків
- Діти великим планом (впізнавані обличчя), з верхнього ракурсу
- Середній план дітей (невпізнавані обличчя)
- Трохи позування для знімків
- Вчителі (чоловіки та жінки), які взаємодіють з мейкерами
- Вчителі (чоловіки та жінки), які взаємодіють з дітьми
- Вчителі (чоловіки та жінки), які самі беруть участь у Ярмарку.

## Список покупок для воркшопів

Перш ніж збирати матеріали, порахуйте, скільки вам їх знадобиться, виходячи з очікуваного потоку відвідувачів. Для початку, підрахуйте, скільки проєктів можна було б зробити під час вашого заходу, використовуючи цю таблицю.

Воркшоп	Скільки часу займає створення проєкту одним відвідувачем?	Скільки таких проєктів можна встигнути зробити за час події?		Скільки відвідувачів може брати участь у воркшопі одночасно?		Загальна кількість можливих завершених проєктів (помножте попередні два числа)
			X		=	
			X		=	
			X		=	

Округліть результат, щоб матеріалів вистачило на всіх, а також щоб врахувати помилки та повторення. Оскільки у вас може щось залишитися, складіть план зберігання, переробки або передачі невикористаних матеріалів.

Воркшоп	Матеріал або інструмент	Джерело (позичити в школі чи вдома, купити в магазині, пожертвування від батьків, пожертвування від партнерів чи спонсорів тощо)	К-ть на один проєкт, од.	Макс. к-ть проєктів за час події (з таблиці вище)	Макс. к-ть необхідних матеріалів, од.	Ціна за одиницю, грн	Загальна вартість, грн
(всі)	папір						
(всі)	олівець						
(всі)	скотч						
(всі)	ножиці						

## Поради щодо економії витрат на воркшопи

Скоротіть витрати, щоб зробити вашу подію більш рентабельною. Подумайте, чи є донори необхідних вам матеріалів або спонсори, яких зацікавить ця діяльність. Чи може воркшоп працювати як джерело доходу або центр прибутку для підтримки решти заходу?

- Переробка (апсайкл). Найкращі воркшопи дають змогу перетворити використані матеріали на нові витвори, що називається апсайклінгом. Якщо ви використовуєте тканину, папір або пластик, можна отримати ці матеріали дешево або безплатно. Ви можете встановити великий контейнер у своїй школі чи на робочому місці та заохотити всіх зробити свій внесок. Ввічливо запитайте у місцевих компаній, чи є у них речі, які вони хочуть викинути, як-от застарілі канцтовари, папір чи дерев'яні залишки з будівельного майданчика.
- Попросіть роздрібних торговців підтримати Ярмарок матеріалами або надати на них знижки. Відвідайте місцевих продавців особисто або попросіть підтримки у короткому електронному листі. Пам'ятайте, що вони можуть не знати про Maker Faire, тому обов'язково розкажіть про подію та свої потреби.
- Позичайте. Скоротіть витрати, позичивши обладнання у місцевих мейкерспейсах або окремих мейкерів. Якщо ви вирішили позичити інструменти, переконайтеся, що вони чітко позначені, і що ви обговорили, що станеться, якщо вони будуть пошкоджені або зникнуть під час події.
- Розгляньте багато варіантів. Порівняйте ціни та шукайте гуртові знижки в Інтернеті.

### Запобігання втратам

Ми вже казали, що Ярмарок Мейкерів може бути дуже людним? У всьому цьому хаосі інструменти іноді губляться. Інколи ваш сусід по стенду позичає інструмент та забуває його повернути. Інколи відвідувач розсіяно йде з Ярмарку, досі тримаючи щось у руках. Доцільно дотримуватися деяких основних запобіжних заходів.

- Промаркуйте. Позначте інструменти, щоб їх було легко помітити та повернути на місце. Це може бути стійка фарба або маркування яскравою клейкою стрічкою.
- Прив'яжіть. Коли мова йде про ручні інструменти, думайте, як продуктивний магазин. Прив'яжіть або приклейте мотузку до ручки, а інший кінець прикріпіть до стільниці. Зробіть шнур достатньо довгим, щоб інструментом було зручно користуватися, але не достатнім, щоб він залишав свій «дім». Переконайтеся, що ви захищаєте інструменти так, щоб це не перешкоджало належному та безпечному використанню.
- Замкніть на замок. Захистіть великі речі. Контейнери та настільні інструменти можна закріпити на столі. Ноутбуки можна прикріпити до ніжки столу за допомогою спеціального охоронного троса з кодовим замком, який легко придбати в інтернет-магазині. Подумайте і про сейф із замком поруч зі стендами чи у кімнаті відпочинку. Більшість мейкерів не бачать у цьому потреби, але валіза або кейс, що замикається, можуть стати в пригоді, щоб залишити в них особисті та цінні речі.
- Залиште вдома. По можливості заохочуйте учасників залишати цінні речі вдома. Не залишайте без нагляду нічого цінного, включно з інструментами, сумками мейкерів та організаторів та особистими речами. Невелика сумка через плече або кишені можуть помістити гаманець, мобільний телефон та ключі. Ймовірно, у вас не буде місця, щоб залишити сумку чи рюкзак, а з великою сумкою важко пересуватися серед відвідувачів.

Ці поради щодо роботи з молоддю взято з Посібника для менторів Computer Clubhouse Network.

<b>Будьте собою.</b>	Працюйте з відвідувачами, як вам комфортно.
<b>Будьте відкритими.</b>	Учасникам важливо знати, що ви готові відповісти на запитання. Якщо ви працюєте над власними проектами на стенді, переконайтеся, що ви все ще можете допомагати іншим. Переконайтеся, що люди знають, хто ви, і що ви готові допомогти та говорити.
<b>Наберіться терпіння.</b>	Кожен навчається по-різному, включно з вами. Будьте терплячі щодо себе та навчання інших. Іноді це означає втрутитися, щоб допомогти, або відступити, щоб дозволити учаснику самостійно розв'язати проблему. Проявіть терпіння, особливо коли показуєте комусь, як робити те, що ви вмієте робити дуже добре. Намагайтеся не робити нічого за учасника, окрім як із міркувань безпеки. Кожна людина навчається по-різному, тож всім знадобиться різна кількість часу, щоб засвоїти нові знання.
<b>Беріть активну участь.</b>	Уникайте лекцій. Ви тут не для того, щоб бути підручником. Займіться власним навчанням, поки ви допомагаєте на стенді. Співпрацюйте над проектами та експериментуйте.
<b>Слухайте.</b>	Дорослі часто не виділяють часу, щоб по-справжньому прислухатися до ідей і думок молоді. Не поспішайте; ви можете дізнатись дивовижні речі. Проявіть зацікавленість, спостерігайте та ставте запитання.
<b>Познайомтеся з ними, і дозвольте їм познайомитися з вами.</b>	Залучіть учасників до розмови, ставте питання, поділіться знаннями. Однак пам'ятайте, що дітям потрібен час, щоб почуватися комфортно поруч з вами
<b>Ставтеся до всіх учасників з повагою.</b>	Переконайтеся, що всі — молоді та дорослі — відчувають себе бажаним, важливим і частиною програми. Запам'ятайте імена та звертайтеся один до одного на ім'я. Покажіть свій інтерес до їхніх проєктів і присутності. Поважайте дітей такими, якими вони є і незалежно від етапу їхнього розвитку. Ми всі маємо різне походження та досвід. Виділіть час, щоб познайомитися з кожним окремо. Уникайте упередження щодо учасників, їхніх навичок чи культури.
<b>Ставтеся до дітей як до окремих осіб, а не як до групи.</b>	Кожна людина має особистий стиль навчання та спілкування. Познайомтеся з учасниками, їхніми інтересами та тим, як їм найзручніше комунікувати. Для одних це може бути розмова, для інших — робота над проєктом або його демонстрація.
<b>Робіть відкриття та займайтесь інноваціями разом.</b>	Не бійтесь ділитися своїми ідеями, знаннями та можливостями, а також давати поради. Покажіть відвідувачам нові інструменти та змотивуйте їх спробувати щось нове. Спробуйте такі фрази: «Ти пробував ось це?», «Ти знаєш ось про це?», «Ох, я не знаю, що тобі відповісти — давай дізнаємось разом.»
<b>Визначте власні інтереси.</b>	Експериментуйте з нашими ресурсами, працюйте над власним проєктом, а потім поділіться ідеями та захопленнями з учасниками воркшопу. Один із найкращих способів бути прикладом для наслідування — ділитися своїм бажанням працювати з інструментами, людьми та ідеями.
<b>Випромінюйте енергію.</b>	Покажіть своє захоплення тим, що роблять учасники, і бажання вчитися на їхній роботі. Поділіться своїм власним інтересом і залученістю до своїх ідей, а також своєю роботою мейкера.
<b>Пливіть за течією.</b>	Будьте готові до несподіванок! Підготуйте ідеї для свого проєкту, але будьте готові адаптуватися до мінливих ідей дітей.

## План роботи над проектом

План проекту складається зі списку завдань або дій, для мейкера або члена мейкерської команди, і дати виконання кожного із завдань. Нижче наведено приклад плану проекту. Якщо учні працюють з наставником, варто надати йому копію плану, щоб він міг перевіряти прогрес у команді.

ЗАВДАННЯ	Відповідальний/-а	Кінцевий термін	Виконано
Сформулювати команду проекту			
Згенерувати ідеї			
За потреби, знайти ментора/-ку			
Запланувати робочі зустрічі з проектування або будівництва			
Визначити візію проекту			
Накидати приблизну ідею			
Провести дослідження: знайти схожі проекти та складові			
Поділитися баченням з іншими, використовуючи ескізи та прототипи елементів або цілої конструкції			
Описати одним реченням опис проекту, а також скласти короткий текст «про мейкера» чи «про команду»			
Спланувати роботу над конструкцією чи її програмування за необхідності			
Зібрати чи запрограмувати			
Поділитися дизайном прототипу, конструкцією з іншими			
Презентувати свій прогрес, щоб отримати відгуки			
Надіслати заявку через форму запрошення до участі в Ярмарку			
Задokumentувати проблеми та виклики, з якими ви зіткнулися, і як ви їх вирішили			
Уточнити візію проекту. За потреби переглянути опис			
Поділитися кінцевим дизайном, прототипом, конструкцією з іншими			
Детально спланувати роботу у дні, що залишилися до події			
Скласти план безпеки для демонстрації проекту			
Зібрати необхідні матеріали та підготуватися до презентації			
Зібрати докази того, як ви створили свій проект — ескізи, прототипи тощо			
Продумати якою має бути презентація і якого ефекту вам хочеться досягнути			
Попрактикуватися в представленні проекту на Ярмарку			

## План презентації проєкту: будьте готові до запитань

Будьте готові до запитань, які вам можуть поставити. Запишіть свої відповіді на плакаті, планшеті або аудіо. Ось купа ідей для запитань, на які ви можете відповісти заздалегідь, щоб мати вже готову відповідь, і оцінити чи є у вас хороша історія, щоб вплести в розмову з відвідувачами вашого стенда.

Яким було бачення проєкту?

Що ви сподівалися створити?

Що надихнуло вас обрати роботу над цим проєктом?

Чому ви це зробили?

Чи робили інші мейкери подібні проєкти, чи був він унікальним?

Які проєкти ви створювали раніше?

Що було важко зробити? Що було легше зробити? Вас це здивувало?

Чи були якісь цікаві, несподівані чи виняткові невдачі?

Чи були якісь цікаві, чи дивні залаштункові історії?

Який свій перший проєкт ви пам'ятаєте?

Чи був у вас ментор, який допомагав у створенні?

Як довго ви працювали над проєктом?

Як почати роботу над проєктом?

Звідки ви черпаєте ідеї?

Як виглядає ваше робоче місце: на роботі? вдома?

Якими інструментами ви любите працювати найбільше?

Що ви сподіваєтесь досягнути після виконання проєкту?

Чи намагаєтесь ви в такий спосіб розв'язати реальну проблему, яка існує у світі?

Чи плануєте ви робити з цього бізнес чи це тільки для розваги?

Чи співпрацювали ви з іншими людьми?

Які інші проєкти мейкерів вас надихають?

Чи сподіваєтесь ви надихнути інших мейкерів своїм проєктом?

Ви коли-небудь навчали когось робити щось?

Що далі? Чи є інші ідеї проєктів, які ви розглядали? Що плануєте робити в майбутньому?

Ми розмістили у блозі статтю під назвою «Поради для мейкерів: Основи роботи на стенді» про те, як працювати на стенді Maker Faire. Ось уривок.

Недостатньо просто щось зробити — важливо також розповісти іншим про свій проєкт і його цінність. Збирайте фотографії, ескізи, прототипи, невдалі частини вашого проєкту: все, що розповідає історію виникнення ваших проєктів. Учасники Maker Faire хочуть знати, як і чому мейкери створюють щось, тому збирайте докази свого процесу.

Але відвідувачі часто не знають, про що вас запитати. Тож підготуйтеся до того, щоб покращити свій і їхній досвід, і щоб готовий проєкт справді виділявся.

### Порада №1: встаньте і виділяйтеся!

Забудьте про свій стілець. Коли ви сидите, люди навряд будуть ставити вам запитання. Кілька місяців тому мій друг пішов на міні Ярмарок, де кілька старшокласників сиділи за своїми експонатами, майже ховаючись за ними, і перевіряли свої телефони. Мейкери, які більш успішно захоплювали людей своєю роботою, стояли перед експонатами та вітали людей, коли ті проходили повз стіл. Люди частіше виявляли інтерес до їхніх проєктів. Це дуже базова річ. І, звичайно, це правило працює і для дорослих і для мейкерів-старшокласників. Легко розслабитися і чекати, поки хтось підійде. Не дозволяйте своєму прагненню бути пасивним приховати ваше захоплення своїм проєктом. Гаразд, можливо, ви відчуваєте не зовсім «захоплення», але ви витратили багато годин, щоб втілити свій проєкт у реальність. Витратьте кілька хвилин перед Ярмарком і подумайте, як ви розкажете свою історію і змусите людей закохатися у ваш проєкт. Яка ваша «подача»?

### За рамками історії

Подумайте заздалегідь, що ви будете робити на стенді, і уникайте відповіді: «Гм, нічого! Мій проєкт говорить сам за себе!» Люди, які приходять на Maker Faire, можуть бути такими ж сором'язливими, і тоді ні вам, ні їм не буде чим зайнятися.

- Підготуйте демонстрацію. Людям комфортніше спілкуватися з кимось, коли відбувається щось, про що вони можуть поговорити. Тоді виникає запитання: що відбувається або що він чи вона робить?
- Чудово, якщо можна взаємодіяти з вашим проєктом. Як от в інтерактивних музеях науки. Люди обожають кнопки та важелі.
- Принесіть щось подібне до вашого проєкту, над чим ви зможете працювати, а потім час від часу підіймайте погляд та посміхайтесь, запрошуючи людей допомогти вам.
- Навчіть людей робити те, що ви зробили, або частину проєкту. Учасники Ярмарку обожають мініворкшопи, де можна навчитися щось робити!
- Подякуйте людям, які знайшли час, щоб підійти до вас, подарувавши цукерку, наліпку, значок (пін) чи листівку. Особливо дітям — вони маленькі сороки, які просто обожають сувеніри, навіть простий шматочок матеріалу. Повний кошик цукерок приверне увагу людей.
- Виділіть місце, де люди можуть пропонувати ідеї, коментарі або нові вказівки для вашого наступного етапу. Зверху напишіть запитання, що підштовхне їх до цього. Використовуйте стікери, а не окремий аркуш, щоб ви могли вилучити будь-які небажані чи нецікаві доповнення.
- Додайте елемент гри. Наприклад, візьміть пару гральних кубиків, щоб навмання визначити, яку «подачу» вони отримають від вас. Або покладіть усі запитання, на які ви хочете відповісти, у баночку з написом «Поставте мені запитання, на яке я знаю відповідь, і отримайте наліпку!» Струсіть банку перед вашим «клієнтом» і попросіть його зіграти у гру. Можливо, вони вигадують власне запитання, коли закінчать. У нас на сайті є сторінка з фразами для початку розмови, яку можна видрукувати та розрізати на картки.
- Створіть свій стенд так, щоб він був дружнім і привітним. Повітряні кулі? Фон? Підсвітка? Що може допомогти вам виглядати децю особливо? Як ваш стенд може вирізнитися у лабіринті інших?

## І ще кілька порад...

- Покажіть процес! Ми любимо бачити процес.
- Нескладні пояснення процесу розкажуть вашу історію за вас, щоб ви могли відповісти на глибші запитання або залишити свій проєкт для інших, щоб вони оцінили його, доки ви дивитеся проєкти інших мейкерів.
- Зробивши ваш експонат зрозумілим, щоб допомогти зрозуміти ідею сором'язливим відвідувачам, а також відійти та дослідити решту Ярмарку, коли ваша зміна закінчиться.
- Виявляйте вдячність! Подякуйте людям, які допомогли вам у роботі над проєктом, наприклад, розмістіть подяку на постері чи картці.
- Не втрачайте свій голос, повторюючи основи. Зробіть вивіску з усіма відповідями на запитання, які точно будуть повторюватися. Але не покладайтеся на вивіски. Вони є лише відправною точкою, щоб ви могли перейти до глибших розмов.
- Якщо подія скоро, а ви відстаєте від графіка, у вас є кілька варіантів:
  - переорієнтуйте проєкт на досяжні цілі, які можна успішно показати на заході
  - покажіть свій незавершений проєкт і працюйте над ним на заході (створення в прямому етері!)
  - змініть план і проведіть інтерактивний воркшоп!

## Сплануйте, як можна поділитися або показати

докази створення проєкту — ескізи, прототипи тощо (перегляньте робочий аркуш «План презентації проєкту: 16 способів розказати вашу історію», щоб дізнатися, як це зробити.)

Придумайте, як продемонструвати ваш проєкт якомога краще. Визначте, який реквізит вам потрібен — матеріали, описові вивіски тощо, щоб поділитися процесом створення, і щоб учасники раділи, що вони зупинилися поговорити з вами.

**Потренуйтеся вести розмови** про свій проєкт і його створення (якщо хтось хоче знати, як почати, і як почали саме ви). Придумайте 10-секундний, 1-хвилинний і 3-хвилинний огляд того, що ви зробили, як та чому. Учасники захочуть провести з вами короткий або тривалий час, тому варто вміти розповісти свою історію різним аудиторіям.

# План презентації проєкту: 16 способів розказати вашу історію

Ми розробили ці ідеї для юних мейкерів, але ними може скористатися будь-хто! Виберіть кілька, які вам подобаються. Але не беріть усі — це може бути занадто!

**Відкрийте лаштунки брейншторму.** Покажіть, як виглядали перші ескізи та ідеї.

**Від початку до кінця.** Чітко поясніть, з чого ви почали і як зробили те, що ви демонструєте. Ви почали з комплекту робототехніки? Яка частина виключно ваша? Ваш проєкт може виглядати настільки складним, що люди подумують, що ви зробили це за допомогою готового набору, а ви скажете: «Це був не набір! Я зробив це з картону та акрилу!» Ви навіть можете показати частину матеріалів.

**Відкрийте нотатки.** Беріть із собою концептуальні ескізи, нотатки, вирізки та роздруківки, які надихнули вас, незалежно від того, чи було це у вашому блокноті мейкера чи деінде. Це простий спосіб продемонструвати наполегливу роботу, яку ви вкладаєте у свій проєкт. Можете додати наліпки-закладки на ключові сторінки, щоб пояснити прориви у процесі, або написати власні роздуми про такі моменти іншим кольором. Так люди побачать кожну деталь вашого процесу мислення.

**Зробіть інструкцію.** Віддячте спільноті DIY і руху мейкерів, розписавши свій проєкт і додавши його до Make:Projects, Instructables та/або іншого вебсайту спільноти DIY. Додані до інструкцій фотографії спонукатимуть відвідувачів зробити власні проєкти.

**Загорніть в пластик.** Можна покласти роздруківки, фотографії та навіть деякі невеликі предмети у файли.

**Принесіть свій блог.** Видрукуйте його на папері або збережіть локально на пристрої (якщо з'єднання нестабільне).

**Представте себе.** Поділіться щирими фото зі спільної роботи команди над проєктом. Помістіть їх у прості рамки або невеликий фотоальбом.

**Зробіть анімацію.** Якщо у вас є кадри роботи над проєктом, зберіть з них відеохроніку.

**Зробіть слайд-шоу.** Зберіть свої улюблені цифрові фотографії в простому слайд-шоу. Використовуйте дуже мало слів.

**Зобразіть на плакаті.** Ви можете зробити плакат схожий на той, який створюють вчені та інженери, щоб представити свою роботу на професійних та наукових конференціях, або більше схожий на рекламний щит.

**Підшивки для проєктів — це просто.** Зробіть спрощену версію своїх записів та створіть альбом із вашим проєктом. Скопіюйте (або сфотографуйте та видрукуйте) улюблені сторінки та відкриття на цупкішому папері. Проста тека з трьома кільцями може містити всілякі матеріали (технічні характеристики компонентів, вирізки з преси, ескізи на серветках...) в одному місці. На відміну від блокнота в палітурці, він гнучкий.

**Подражніть трейлером.** Змонтуйте «трейлер», щоб продемонструвати як працює ваша конструкція. Візьміть хороший мікрофон, щоб додати голос за кадром або записати розмови та звуки роботи над ним. Жвавий саундтрек — завжди хороша ідея!

**Створіть цифрову історію.** Цифрове оповідання може поєднувати фотографії, відео, анімацію, звук, музику, текст і часто голос за кадром, щоб створити коротку 2–3-хвилинну розповідь. Рекомендуємо записувати голос за кадром на високоякісний мікрофон для найкращих результатів.

**Проєктна книга.** Зберіть найкращі фотографії готового проєкту та процесу його створення та видрукуйте їх на гарному принтері, щоб мати довговічні записи про ваш виріб. Або надрукуйте спеціальну фотокнигу і збережіть у своєму портфоліо, щоб показати, як ви провели місяці роботи.

**Візьміть інтерв'ю у себе.** Перегляньте робочий аркуш «Будьте готові до запитань, щоб знайти кілька, які варто поставити собі».

**Перелічіть нові знання.** Перелічіть речі, які ви навчилися робити, щоб втілити свій проєкт у реальність. Наприклад: «Щоб зробити це, ми навчилися (1) паяти; (2) шити вручну; (3) шити на машинці; (4) читати електричні схеми» тощо. Чим довший список, тим більше людей ви вразите результатами свого проєкту.