

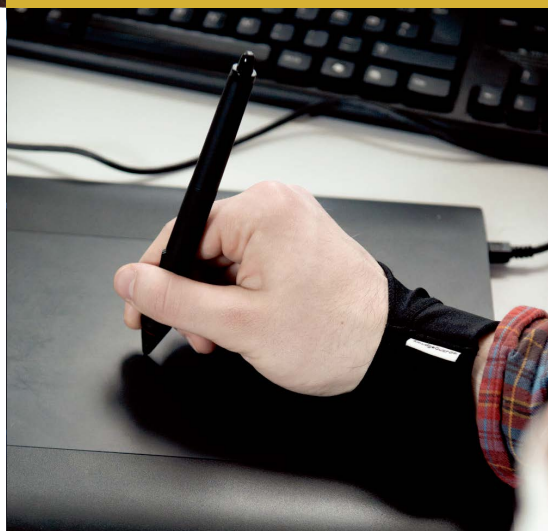


STUlab praktikværksted i et særligt tilrettelagte forløb

ERHVERVSSKOLEN af 2011

på din måde med vores hjælp

STUlab er et teknologisk værksted, hvor man arbejder med digitale teknologier som 3D-print, programmering og spil-design mm. De analoge værktøjer møder de nye teknologier, og derfor er tilgangen til læring i STUlab at arbejde under-søgende, innovativt og interaktivt.



I STUlab handler det om arbejdsstræning og indlæring af effektive arbejdsmetoder, afklaring, beskrivelse af støtteindsatser og særlige behov, med henblik på at opnå størst mulig myndiggørelse. STUlab bruges til både korte og længerevarende forløb.



Det er i STUlab praktikværkstedet interessen og talentet afdækkes indenfor et af de fire fagområder. Målet er at sætte hver enkelt elev i stand til at arbejde kontinuerligt i en arbejdssammenhæng der er individuelt tilpasset indenfor:

- *Programmering*
- *Digital design*
- *Teknik*
- *QA (Quality Assurance)*



STUlab praktikværksted

Der løses konkrete arbejdsopgaver der bl.a. er stillet af eksterne virksomheder el. interessenter, der styrker elevernes kompetencer til efterfølgende eksternt praktikophold.

Det interne STUlab praktikværksted fungerer som et trinbræt videre fra vores ordinære IT og STUlab. Vi ønsker at lade de kognitivt stærkeste elever varetage IT support under ledelse af faglærere. Det fungerer som jobtræning i et semirealistisk miljø og er forstadie for en eksternt praktik.

- Øget ansvarlighed (personlig udvikling) med alle de fordele i form af selvtillid osv dette kan medføre.
- IT-Faglig udvikling – man lærer noget direkte brugbart og omsætter sin viden til praksis.
- Være en del af et arbejdsfællesskab, hvor opgaver skal fordeles og hvor man har brug for hinandens viden og derfor er nødt til at kommunikere.
- Væren en del af et fællesskab giver øget selvværd og uvurderlig træning i at være sammen med andre.
- En seriøs atmosfære af "arbejdsplads" hvor vi er for at løse en opgave – Vi er vigtige. Dette understøttes af at e-Sport og IT-funktion holdes adskilt, så der ikke går heldags-gaming i den.
- Eleven har en nærværende supervisor og faglærer, der støtter i opgaveløsningen. Til gengæld tager opgaveløsningen måske lidt længere tid, da enhver opgave er en mulighed for læring.

Jakob Bartholdy Bruun

Kontaktlærer & faglærer i STUlab praktikværkstedet

Jakob har været faglærer på TEC og har stået for undervisningen af EUX data-tekniker eleverne. Han har arbejdet med IT i 15 år.



Jørgen Søgaard

afdelingsleder og erfaren IT underviser

Jørgen har været leder af EUX og undervist EUD datatekniker eleverne ved TEC. Han er afdelingsleder på Bragesgade og ansvarlig for IT & STUlab.

