

5.発展 Maker 課題

最初の3つのアクティビティを終えたら、同じ Maker デザインプロセスを使って下のアクティビティを1つ以上試してみてください。

1.テーブルトップゲーム

ゲームをすると、友だちを作ったり、新しいアイデアを共有し合ったりしながらみんなで楽しい時間を過ごすことができます。ミニスポーツゲームや問題解決パズル、その日のレッスンで学んだことを復習できるゲームなどがあります。

2.お絵かきマシン

私たちの社会には、図を描いたり、写真を印刷したりする仕組みや機械がたくさんあります。こういった機械は、繰り返す模様や抽象画を描くのに使われることもあります。

3.ウェアラブル端末

ウェアラブル端末、またはウェアラブルテクノロジーは、日々の生活ですますます使われるようになってきています。ウェアラブルテクノロジーが使われているツールは、ヘルスマニターやマインドコントロールデバイス、ジェスチャーコントロールデバイス、インビジブルデバイス、VR ヘッドセット、支払いや搭乗券の表示までできるスマートウォッチまであります。ここに挙げた以外にも、たくさんの製品が開発されています。