
5. Notes supplémentaires Maker

Une fois ces trois premières activités terminées, vous pouvez appliquer le même processus Maker aux activités ci-dessous.

1. Jeu de plateau

Grâce aux jeux de plateau, tu pourras te faire des amis, communiquer et partager de nouvelles idées en t'amusant, tout simplement. Il peut s'agir, par exemple, de mini jeux de sport, d'énigmes à résoudre ou encore de jeux de mémoire qui t'aideront à retenir ce que tu auras vu en classe.

2. Machine à dessiner

Nous sommes entourés de mécanismes et de machines capables de dessiner des schémas ou d'imprimer des photos. Ces appareils sont souvent utilisés pour répéter des motifs ou pour créer des dessins abstraits.

3. Dispositifs portables

Les objets portables ou la technologie portable occupent une place croissante dans la vie de tous les jours. La technologie portable se présente sous la forme de moniteurs médicaux, d'appareils à commande mentale et gestuelle, d'appareils invisibles, de casques de réalité virtuelle et de montres intelligentes qui permettent de payer des articles et même d'afficher une carte d'embarquement. Il ne s'agit là que d'un échantillon des nombreux produits qui existent déjà.