
5. Ytterligere Maker-oversikter

Når du har fullført de første tre aktivitetene, kan du bruke den samme Maker-designprosessen for å prøve ut én eller flere av aktivitetene som er nevnt nedenfor.

1. Bord-spill

Ved bruk av spill kan man få nye venner, formidle og dele nye ideer, og bare ha det morsomt sammen. Noen eksempler inkluderer små sportsspill, problemløsningspuslespill, og spill som kan hjelpe deg med å huske det du har lært på skolen i dag.

2. Tegnemaskin

Vi er omgitt av mekanismer og maskiner som kan tegne diagrammer eller skrive ut bilder. Disse enhetene brukes ofte for å tegne repeterende mønstre, og skape abstrakte kunstverk.

3. Bærbar teknologi

Bærbar teknologi brukes mer og mer i hverdagen. Vi ser bærbar teknologi i form av helseovervåking, enheter som kan styre kroppsdeler med tankene, usynlig merking og moderne VR-utstyr. Smartklokker som kan betale for innkjøpene dine eller vise ombordstigningskortet ditt, er bare et av mange produkter som finnes allerede!