
5. Maker-lisäohjeet

Kun olet suorittanut nämä kolme ensimmäistä tehtävää, käytä samaa Maker-suunnitteluprosessia ja kokeile yhtä tai useampaa alla luetelluista tehtävistä.

1. Pöytäpeli

Pelien avulla löytää helposti uusia ystäviä, ja niiden avulla voi kommunikoida ja jakaa uusia ideoita sekä vain pitää hauskaa. Jotkin esimerkit sisältävät miniurheilupelejä, ongelmanratkaisupulmia ja pelejä, jotka voivat auttaa muistamaan tänään koulussa opittuja asioita.

2. Piirustuskone

Meitä ympäröivät mekanismit ja koneet, jotka osaavat piirtää kaavioita tai tulostaa kuvia. Näitä laitteita käytetään usein toistuvien mallien piirtämiseen ja abstraktin taiteen luomiseen.

3. Asusteet

Asusteita tai puettavaa tekniikkaa käytetään entistä enemmän arkielämässä. Näemme puettavaa tekniikkaa terveysmonitoreissa, ajatuksilla ja liikkeillä ohjattavissa laitteissa, näkymättömässä tekniikassa, VR-laseissa ja älykelloissa, joilla voi maksaa ostokset tai jopa näyttää maihinnousukortin lentokentällä! Nämä ovat vain muutamia monista tuotteita, jotka ovat jo olemassa.