
5. Extra MAKER instructies

Als je klaar bent met de eerste drie activiteiten, probeer je aan de hand van hetzelfde MAKER ontwerpproces een of meer van de onderstaande activiteiten uit.

1. Gezelschapsspel

Spellen kunnen mensen helpen om nieuwe vrienden te maken, te communiceren en nieuwe ideeën uit te wisselen en gewoon samen plezier te maken. Enkele voorbeelden daarvan zijn minisportwedstrijden, puzzels met problemen om op te lossen en spelletjes die je kunnen helpen om te onthouden wat je vandaag op school hebt geleerd.

2. Tekenmachine

We zijn omgeven door constructies en machines die schema's kunnen tekenen of foto's kunnen afdrukken. Deze apparaten worden vaak gebruikt om herhaalde patronen te tekenen en abstracte kunst te creëren.

3. Wearable

Wearables of draagbare technologie worden steeds meer toegepast in het dagelijks leven. We zien draagbare technologie in de vorm van toestellen om je gezondheid op te volgen en apparaten die je met je geest of gebaren bestuurt, invisibles, VR-headsets en slimme horloges waarmee je je inkopen betaalt of zelfs je vliegticket weergeeft! Dit zijn slechts enkele van de vele producten die al bestaan.