
5. Дополнительные задания Maker

После выполнения первых трёх заданий данного УМК используйте процесс инженерного конструирования и проектирования Maker, чтобы провести уроки по темам, предложенным далее.

1. Настольная игра

Игры помогают людям заводить новых друзей, общаться, делиться своими идеями и просто весело проводить время. В качестве примера можно привести спортивные игры, головоломки, а также игры, которые помогут вам вспомнить, чему вы научились сегодня на занятии.

2. Рисовальная машина

Нас окружают различные машины и механизмы, которые могут рисовать схемы и печатать изображения. Эти устройства часто используются для воспроизведения повторяющихся узоров или создания абстрактных картин.

3. Носимые устройства

Мы всё чаще используем носимые устройства в повседневной жизни. Примерами могут служить портативные устройства мониторинга состояния здоровья, управления с помощью мысли и движений, шлемы виртуальной реальности и умные часы, которые можно использовать для оплаты покупок в магазинах или даже для получения цифрового билета на самолёт! Это всего лишь некоторые устройства из целого ряда изобретений, существующих на сегодняшний день.