
5. Flere Maker opgaver

Når du har gennemført de tre første aktiviteter, så prøv en eller flere fra listen herunder med samme Maker designproces.

1. Bordspil

Spil kan hjælpe folk med at få nye venner, kommunikere, dele nye idéer eller bare have det sjovt sammen. Det kan for eksempel være minisportsspil, opgaver med problemløsning og spil, som kan hjælpe dig med at huske de ting, du har lært i dagens lektion.

2. Tegnemaskine

Vi er omgivet af mekanismer og maskiner, der kan tegne diagrammer eller udskrive billeder. Disse enheder bruges ofte til at tegne gentagne mønstre og skabe abstrakt kunst.

3. Bærbar teknologi

Bærbar teknologi bliver brugt mere og mere i hverdagen. Bærbar teknologi vinder frem i form af enheder, der overvåger helbredet, tanke- og bevægelsesstyrede enheder, usynlige enheder, VR-briller og intelligente ure, der kan betale for indkøb eller endda fremvise boardingkort, hvis man skal om bord på et fly. Det er bare nogle få af de mange produkter, som allerede findes.