

MetsoMaker

Maker-toimintaa Metsokankaalla Oulussa

MetsoMaker - mitä se on?

Maker-toiminta tarkoittaa teknologian, taiteen ja kädentaitojen yhdistämistä toisiinsa.

Maker-toiminnassa keskiössä ovat luova ongelmanratkaisu, rakentelu, tekemisen kautta oppiminen ja ilmiöperusteisuus.

Metsokankaan koululla tapahtuvaa Maker-opetusta kutsutaan nimellä MetsoMaker.

Mitä Makerissa opitaan?

Ajatteluntaitoja ja ongelmanratkaisua

Luovuutta ja taiteellisuutta

Mekaniikkaa ja teknologiaa

Ilmiöiden mallintamista konkreettiseksi tuotteeksi

Ymmärrystä ympäröivän ympäristön toiminnasta

Käsillä tekemistä

Eri materiaalien yhdistämistä ja kierrättämistä

Yhteistyötä

Mitä materiaaleja Makerissa voi käyttää?

Erivärisiä
papereita ja
pahvia

Kankaita,
nahkaa ja
narua

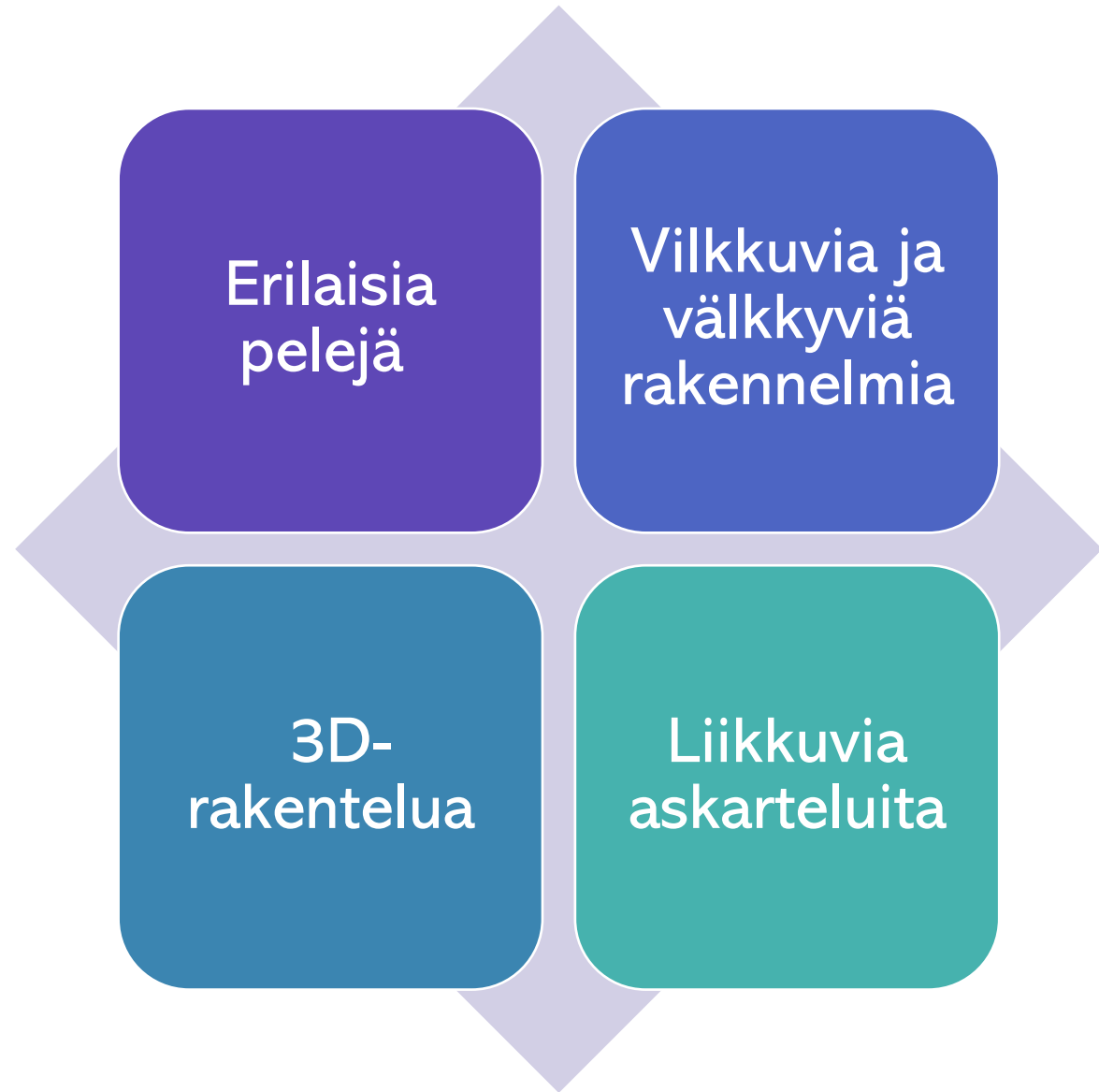
Puuta, lautta
ja vaneria

Led-valoja,
Micro:Biteja,
mekaniikkaa

Kierrätys-
materiaalia

Kaikkea
muuta, mitä
vain keksit

*Mitä
Maker:ssa
voi tehdä?*



Mikä Makerissa on tärkeintä?

Omilla käsillä tekeminen

Ilmiöiden konkretisointi

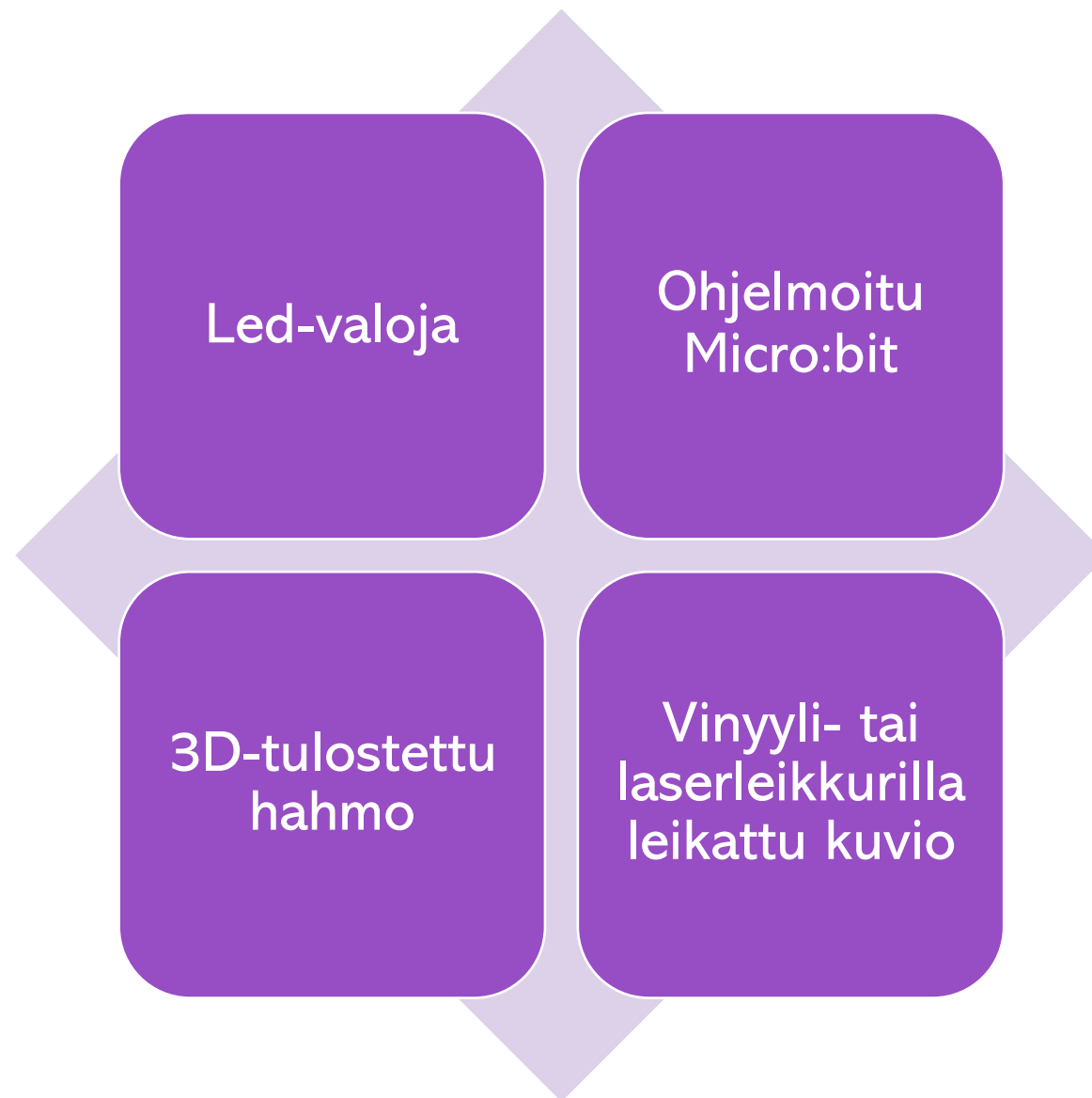
Taito rakentaa itse
rakennelmia

Oman työn ideointi,
suunnittelu ja toteutus

Oman rakennelman testaus
ja parantelu

Tärkeintä ei siis ole käyttää
pelkkiä teknologiavälineitä
itseisarvoisesti, vaan oppia
käyttämään niitä
luodakseen niiden avulla
jotain uutta.

**Makeristä
tulee
Steamia,
kun siihen
lisätään...**



Esimerkkeitä peleistä



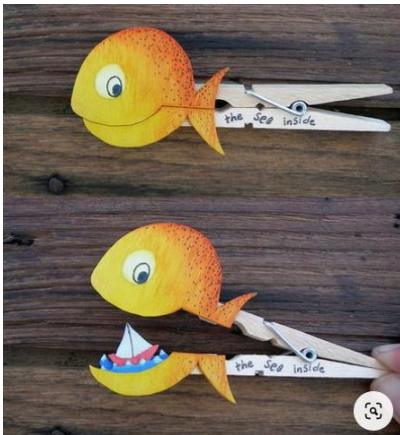
Esimerkkejä liikkuvista askarteluista



Eläviäisiä



Kierrätysmateriaalitöitä



Muita ideia

