

Makerspace

Un makerspace est un endroit où vous pouvez fabriquer des choses. C'est un lieu d'apprentissage pratique avec tous les outils nécessaires à la créativité. Chaque makerspace est différent. Un makerspace est une organisation (privée ou publique) qui peut accueillir des projets. La plupart d'entre eux animent une communauté d'artisans qui pourraient être très intéressés par un projet éducatif et créatif et vous soutenir en vous donnant du temps et des compétences. Un makerspace est un espace de travail collaboratif à l'intérieur d'une école, d'une bibliothèque ou d'une installation publique/privée pour créer, apprendre, explorer et partager.

Matériel nécessaire

- Ordinateur avec accès à Internet pour l'enseignant
- Applications, logiciels et outils en ligne
- Papier, matériel de couture, d'écriture et de cuisine
- Matériel de modélisation et d'impression 3D

Utilisations potentielles

- Equipement pour l'impression 3D/fraisage CNC : vous pouvez créer des objets à cacher dans les ERs.
- Électronique / Arduino : pour réaliser des projets interactifs. Arduino peut détecter l'environnement en recevant des données de capteurs, puis il peut contrôler des lumières et des moteurs.
- Circuits et électricité : par exemple, les circuits en papier peuvent être utilisés pour transmettre des messages.
- Couture - Travail du bois : ciseaux, motifs brodés, lettres et symboles gravés peuvent servir à coder.



Makerspace

Restrictions éventuelles

- Gardez à l'esprit les objectifs de votre projet car un trop grand nombre de personnes impliquées dans la création de votre ER pourrait être contre-productif.
- Les enseignants auront besoin d'être guidés dans l'utilisation d'un makerspace et ils devront également suivre des règles pour des raisons de sécurité.
- Certaines écoles peuvent ne pas avoir accès au matériel nécessaire.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

Si vous enseignez à des élèves ayant des TSA, il est conseillé de les informer des règles de sécurité et des adaptations qui ont été appliquées pour eux.

