

MAKERS VRAGEN ZICHZELF AF...

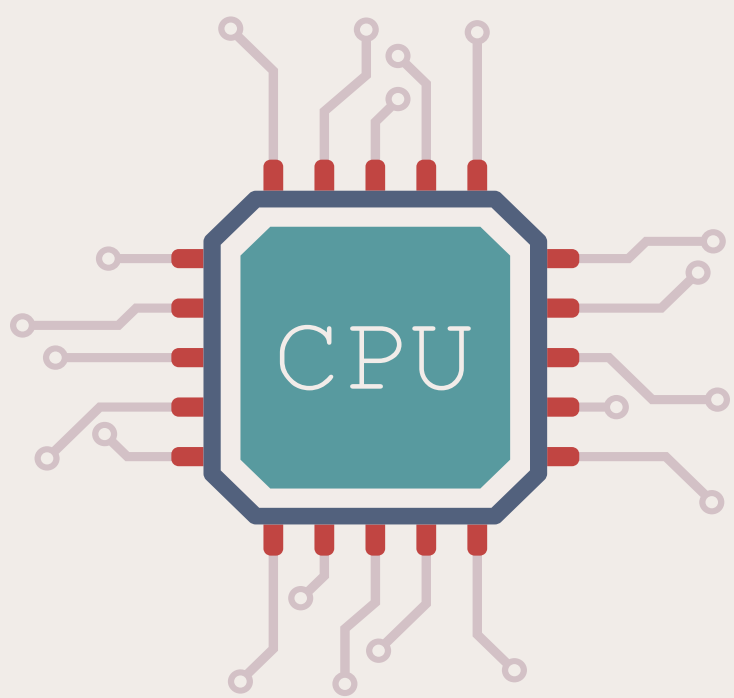
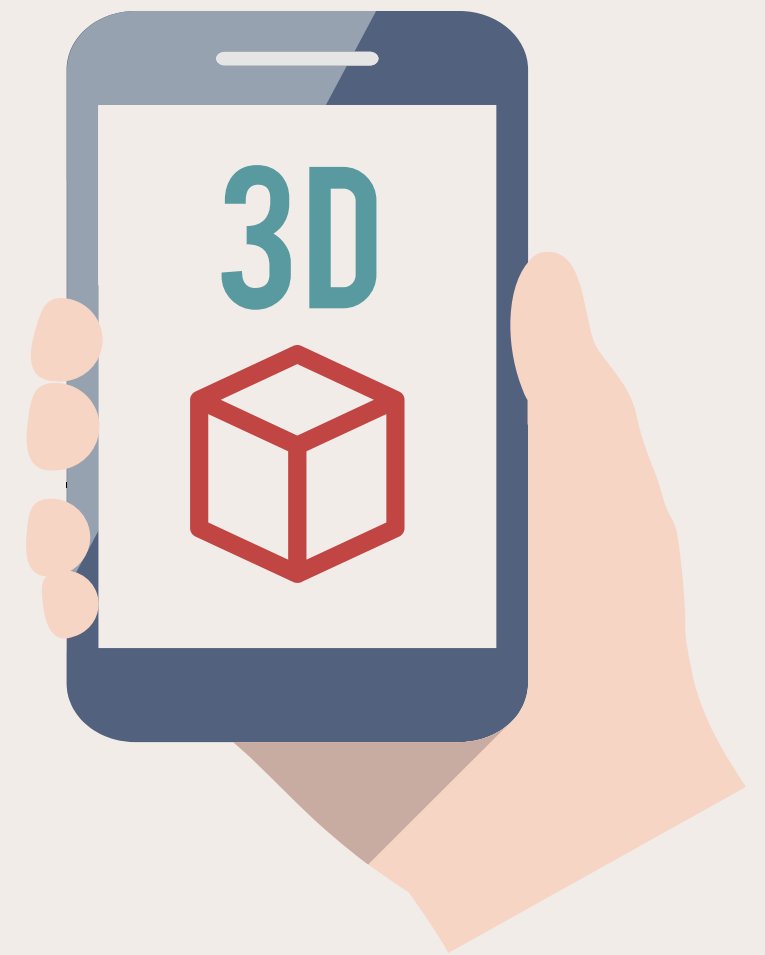


WELKE MIDDELEN HEB IK EN HEB IK NODIG?

Makers willen weten welke middelen een muze zijn voor hun verbeelding. De sleutel hiervoor is inzicht in de eigenschappen van materialen.

WAT INSPIREERT MIJ OM MIJN TIJD EN MOEITE TE BESTEDEN AAN EEN PROJECT?

Soms hebben we niet de nodige vaardigheden om een project te voltooien en moeten we deze aanleren. Makers zijn steeds op zoek naar interessante projecten die hun blijven uitdagen om nieuwe dingen te leren.

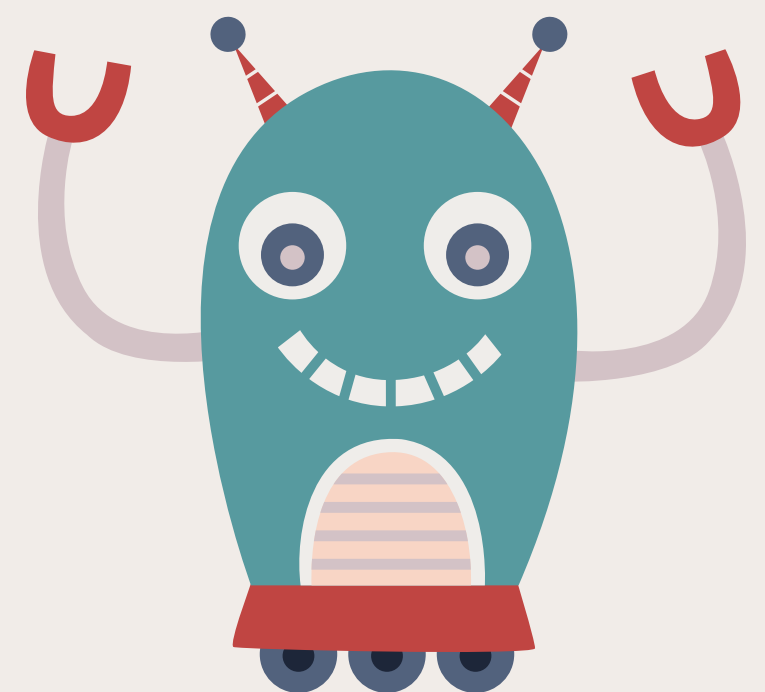


WAT WEET IK?

Makers stellen zichzelf deze vraag tijdens het maakproces. Op die manier kunnen ze nieuwe dingen ontdekken en stappen ondernemen om te leren.

WAAR WORD IK BLIJ VAN?

Een maker is zich bewust van de emotionele band tussen de maker en de objecten die ze maken. Als het je blij maakt, kun je plezier hebben!

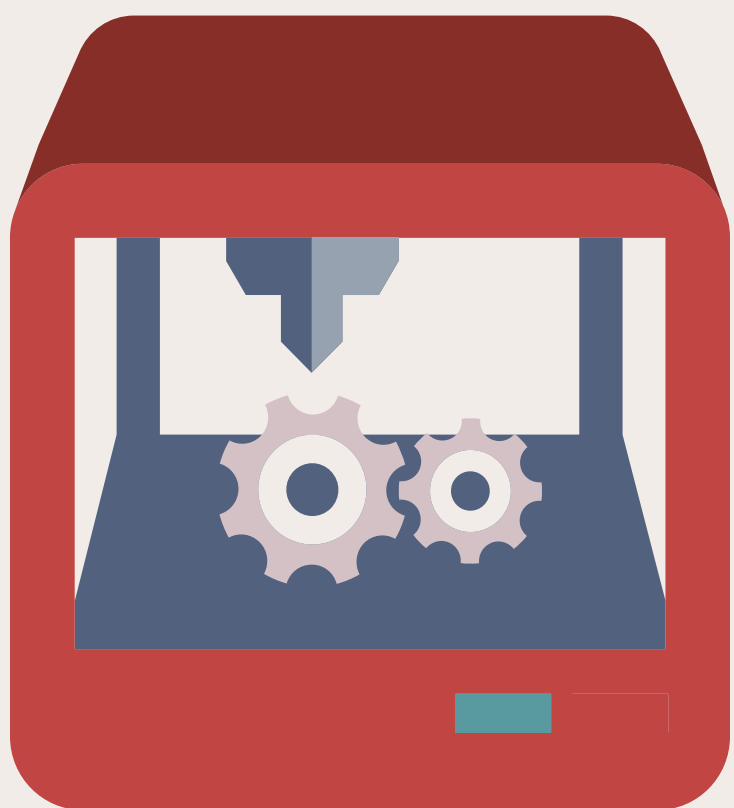


MAG IK FOUTEN MAKEN?

Makers begrijpen dat fouten normaal en nodig zijn om hun projecten te verbeteren. Soms brengt dit makers tot de volgende vraag: 'Bestaat er één juiste manier om iets te maken of ontwikkelen?

WIE IS MIJN PUBLIEK?

Makers begrijpen dat sommige van hun projecten worden bekeken, gebruikt en gedeeld door andere mensen. Wie zijn die mensen? Makers denken na over de wisselwerking tussen eigen idealen en de behoeften van het potentiële publiek.



WELKE INVLOED HEEFT MIJN ONTWERP OP DE MENS?

Makers denken na over hoe hun projecten mensen kunnen beïnvloeden. Zal het interessant zijn? Zullen ze iets leren? Worden ze er blij van?

WAT SOORT MAKER BEN IK?

Zelfbewustzijn van makers helpt ons te anticiperen op de beste manier om een ontwerpprobleem aan te pakken.



VRAGEN VOOR MAKERSPACES

Dankwoord:

Dit document is aangepast voor Maakbib door Fien Nelis.

Origineel opgemaakt door Mindfulmakers, Leanne Bowler, University of Pittsburgh

[HTTP://MINDFULMAKERQUESTIONS.INFO](http://mindfulmakerquestions.info)

Poster ontwerp door Kate Holloway.

'Makers vragen zich af' is onder Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

