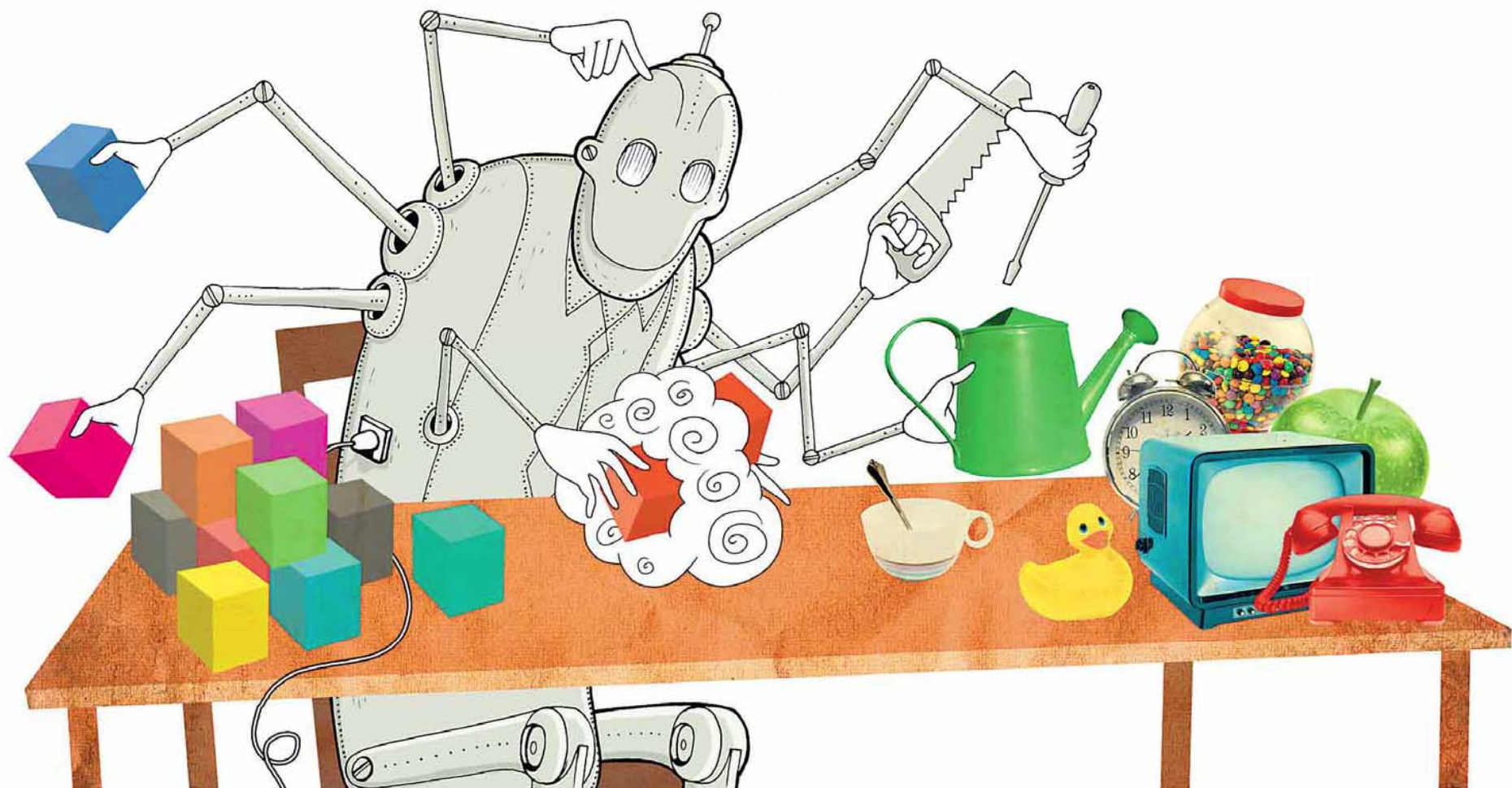


Be-greifbare Interaktion



Erfinder-Workshop



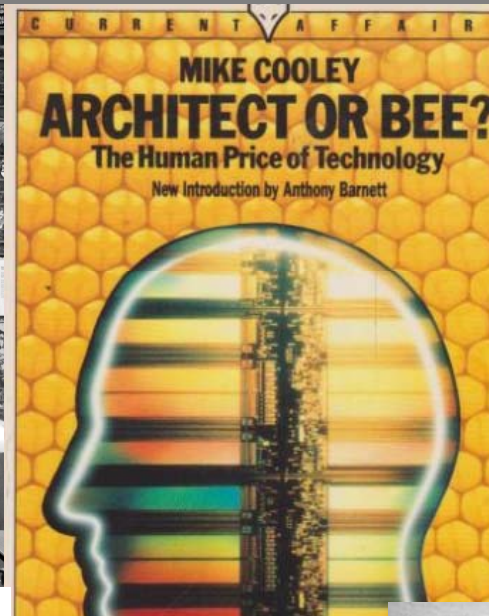


Was ist ein FabLab?

"The main objective of fab labs is to enable people to create almost anything."

*Neil Gershenfeld,
Massachusetts Institute of Technology (USA)*

FabLabs – eine globale und soziale Bewegung?





Eine Umgebung
zum kreativen Handeln und Lernen
für Schülerinnen und Schüler



Kooperationspartner

- Sportgarten Bremen e. V.
- Hochschule für Künste Bremen
- Verein Deutscher Ingenieure (VDI)
- FabLabs und Hackerspaces in Bremen, Groningen und Oldenburg
- Stanford University (USA)
- Rijksuniversiteit Groningen (Niederlande)
- RWTH Aachen University – Media Computing Group
- Fraunhofer-IFAM und Rapid-Prototyping-Zentrum
- Handwerkskammer-Bremen
- Architekten- und Ingenieurkammer Bremen

FabLab Workshops im FabLab-Bremen



für Schüler/innen
und Lehrer/innen



fashion design im FabLab-Bremen



Pimp my Skateboard im FabLab-Bremen



Kooperation mit
dem Sportgarten



fab*education
BREMEN
Uni Bremen / 15.-17. Juni 2012

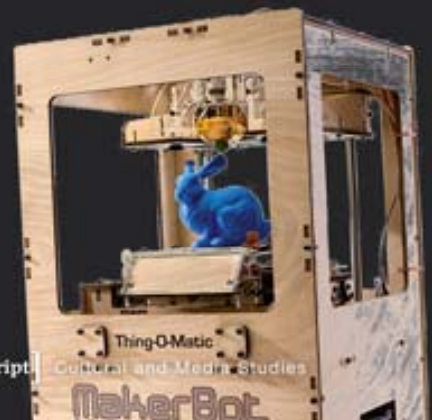


<http://www.fabeducation.de/de/>

JULIA WALTER-HERRMANN,
CORINNE BÜCHING (EDS.)

FabLab

OF MACHINES, MAKERS
AND INVENTORS

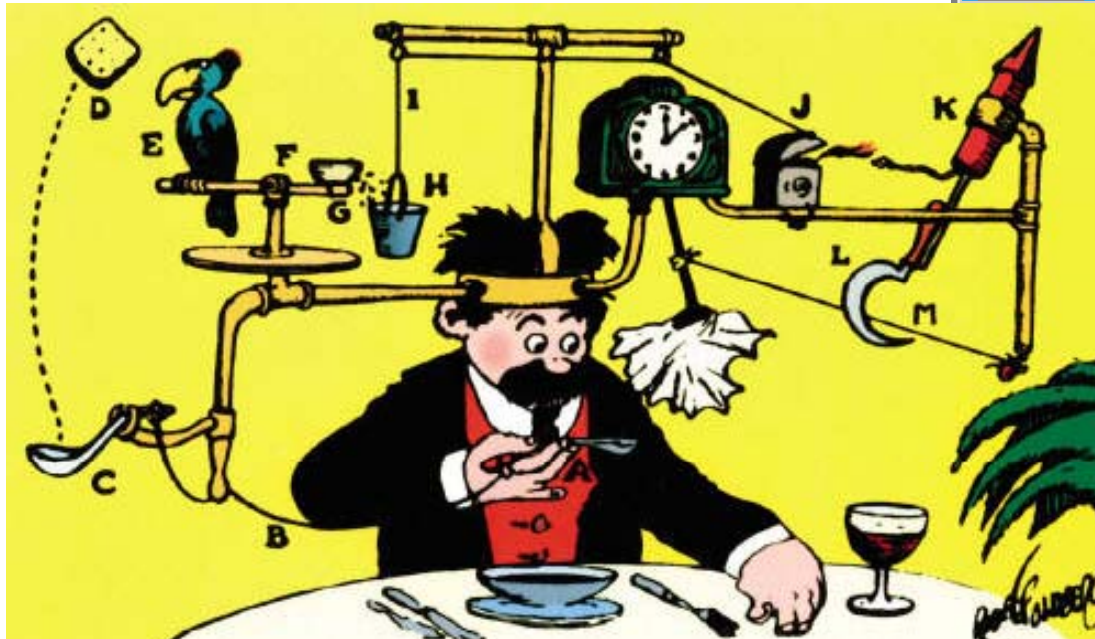


[transcript]

Thing-O-Matic
Cultural and Media Studies
MakerBot

Was wollen wir erfinden?

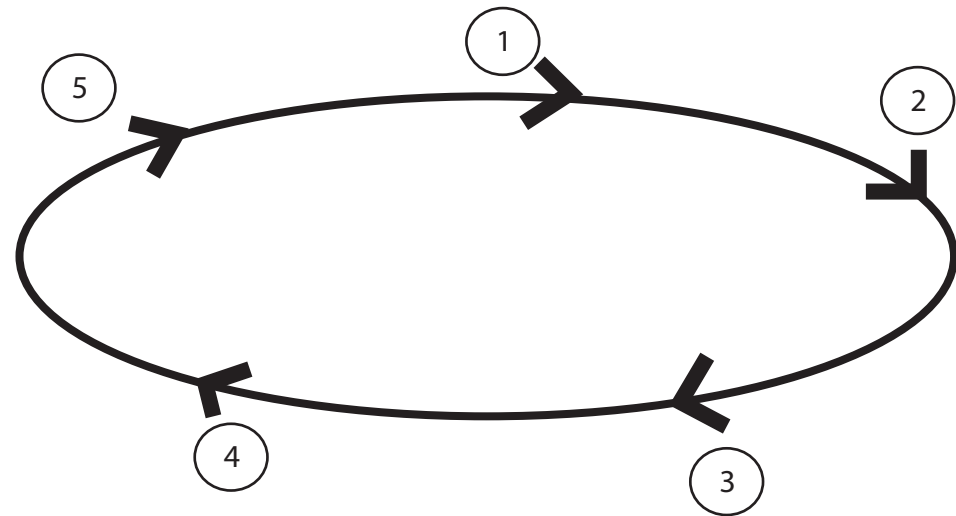
Einen be-greifbaren Interaktionsraum mit einer **Incredible Machine** als Perpetuum Mobile.



Was wollen wir erfinden?

Einen be-greifbaren Interaktionsraum mit einer Incredible Machine als **Perpetuum Mobile**.

Diese Maschine hat 5 Stationen:



Deshalb brauchen wir fünf Gruppen. Die bilden wir durch Abzählen!

Was wollen wir erfinden?

Einen be-greifbaren Interaktionsraum mit einer
Incredible Machine als Perpetuum Mobile.

Diese Maschine hat 5 Stationen:

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Baum | wachsen |
| 2. Teekanne | gießen |
| 3. Lampe | strahlen |
| 4. Pinguin | laufen |
| 5. Apfel | schwinden |

