

# STEAM 創意融合教育 SpaceMaker

Spacemaker 不同于用块体(block)垒结构的教育用玩具,它是用支架(frame)来体现某种造型,此类支架不仅可以自由调整角度还可以旋转,是一种利用关节型连接体制作的创意融合教育用教具

## Why-

让那些被平面学习精疲力尽的我们孩子去做独立思考,

## What-

先理解数学图形学习方法和科学原理后

## How-

制作亲自设计的创意模型并进行观察,以提高创意力,思考力和空间知觉能力。



## 教育效果

- 提高情商(EQ)指数
- 提高共存指数(NQ)
- 提高空间知觉能力
- 提高创意力
- 提高集中力
- 提高实践能力
- 悟出自我主导学习



(申请PCT国际专利以及韩国,中国,美国,日本,印度专利)



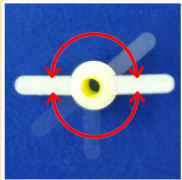
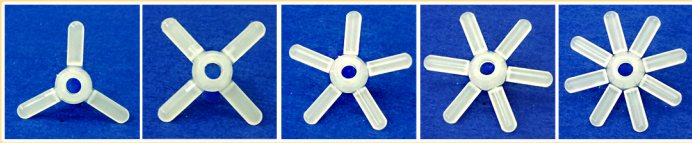


## Spacemaker 结构

Spacemaker 以显点的连接体和显线的连接带来构成。

由于连接体与连接带易结合,因此可制作多种多样的平面,空间和结构体。

- 放射形连接体(可表现出三方~八方)



- 关节型连接体  
(可自由调整角度,可旋转)

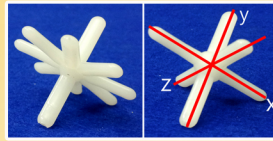


- 旋转连接体  
(应用于需要旋转运动的  
旋转体等)



- 连接带分为硬/  
软质两种,  
利用连接体可轻松  
连接连接带和连接带。

- 建筑用连接体  
(可连接 x,y,z 轴的三维结构)



- 钻轱(可用5种钻轱)



- 教育机器人用连接支架  
(用于机器人创,制作活动)



## Spacemaker 活动事例

- LG多元文化营地 (KAIST文化技术研究院青年影像体验中心 LG电子)
- 柬埔寨海外教育服务活动 (KAIST全球英才教育院,大田市教育厅)
- 桥梁架设体验教育 (首尔市中部教育厅 英才教育院)
- 代表韩国参加上海国际青少年科学博览会 (EXPO-KAIST 全球英才教育院)
- 体验用专利办企业的创造型企业 (大田高中等30所建校)
- 提高空间知觉能力创意体验活动 (小学校,中学校等)
- KAIST 科学英才教育院营地
- 家庭科学对抗戏节目 (KAIST 青少年文化技术体验中心 大德区政府)
- 热爱数学 创意融合创作活动 (大田好寿敦女高 2011年,2012年)
- 受中国第十三届科协年会展览邀请
- 青少年空间科技创新大会  
(中国天津市科学技术委员会,教育委员会,科学技术协会主管)

