

LUMA-etäkoulupaketti 10

Uudet teknologiat

Teknologia palvelee monia eri tarkoituksia, ja on tärkeää jatkaa sen kehittämistä yhteisöjen ja yritysten laadun parantamiseksi. Teknologian edistäminen auttaa kehittämään koulutusta, mikä puolestaan helpottaa tutkimuksen tekemistä ja kykyä tavata ja opettaa virtuaalisesti. Uudet teknologiat auttavat myös pitämään fyysisen ja virtuaalisen omaisuutemme turvassa. Lisäksi ne mahdollistavat tuotteiden massatuotannon ja auttavat meitä oppimaan lisää avaruudesta.

Tällä viikolla lapset suunnittelevat robotin, joka auttaa rakentamaan tulevaisuuden kouluja. Lisäksi he koodaavat polttopalloperin Scratch-sovelluksella, rakentavat kotiprojektorin ja luovat raketin Blender-sovelluksella!



Tämän viikon tehtävä – suunnittele robotti rakentamaan tulevaisuuden kouluja!

Robotit pyrkivät jäljittelemään ihmisten liikkeitä tai toimintaa automaattisesti, joten niiden suunnitteluun liittyy aina jokin tarkoitus. Jotkin robotit on suunniteltu rakentamaan autoja ja jotkin järjestämään päivittäistä elämäämme. Toiset on tarkoitettu opettamaan lapsille koodaamista ja innostamaan heitä seuraavan sukupolven tiedemiehiksi ja tutkijoiksi!

Tämän viikon kilpailussa tehtäväsi on suunnitella ja luoda (tai piirtää) robotti, joka voi auttaa rakentamaan ja ylläpitämään huomispäivän kouluja. Mieti tarkkaan, miltä huomispäivän koulut saattaisivat näyttää ja miten ne eroavat tämän päivän kouluista?

Nämä asiat kannattaa ottaa huomioon:

- Miten robotti auttaa varmistamaan, että koulu on ympäristöystävällinen?
- Auttaako robotti pitämään oppitunteja?
- Käyttääkö robotti uusiutuvia energialähteitä?
- Miten robotti auttaa järjestämään satojen oppilaiden aterioinnin?
- Miten robotti varmistaa, että lapset pysyvät aktiivisina ja terveinä koulussa?
- Miten robotti tekee välitunneista ja ruokavälitunneista mielenkiintoisia oppilaille?
- Mikä voimanlähde robotilla on?

Voit esittää lopullisen tuotteesi mallina tai piirustuksena – voit itse päättää! Kunhan muistat kertoa meille kaiken robottisi jännittävistä ominaisuuksista!

Pyydä vanhempaasi tai huoltajaasi siirtämään kuvia LUMA-luomuksistasi Twitteriin, LinkedIniin tai Facebookiin hashtageilla #LUMAetäkoulu ja #ExperienceCGI. Muista merkitä meidät @CGI_FI julkaisuun!

Robotical on kehittänyt polttopallopelin, jonka koodaamisessa ja pelaamisessa voit käyttää Scratchia!

Tässä [tehtävässä](#) opit luomaan tasohyppelypelin, jossa pelaajan on väistettävä liikkuvia palloja.

Opit ohjaamaan hahmoa näppäimistön avulla, käyttämään eri Scratch-lohkoja ja kloonamaan hahmon.



Tämän viikon bonustehtävä – rakenna oma kotiprojektori

Tässä tehtävässä opit rakentamaan projektorin matkapuhelinta varten käyttämällä kodista löytyviä materiaaleja. Näytössä oleva kuva tai video heijastetaan puhelimesta seinälle. Se luo oman kotiteatterikokemuksen!

Siirry [tämän tehtävän ohjeisiin](#).



Tämän viikon tekninen tehtävä – raketti!

Johdanto

Tässä projektissa luot raketin mallin Blenderin avulla.

[Siirry tehtävään](#).

Tarvittavat välineet

Pöytämallinen tai kannettava tietokone, joka on yhteensopiva [Blender](#)-ohjelmiston kanssa. Lataa Blender koneellesi linkistä ja aloita tehtävä!

Opittavat asiat

Tässä tehtävässä opit suunnittelemaan perustason 2D- ja 3D-kuvia.



Jos haluat LUMA-tehtäviin liittyvää lisätietoa tai lisätukea ollessasi etätöissä, lähetä sähköpostia osoitteeseen viestinta.fi@cgi.com