

# LUMA-etäkoulupaketti 14

## LUMA-keksinnöt!

Joitakin merkittävimpiä LUMA-alueen keksintöjä tähän mennessä ovat hehkulamppu, antibiootit, puhelin, tietokone ja internet. Nämä keksinnöt ovat tasoittaneet tietä LUMAn tulevaisuudelle ja mahdollistaneet yritysten toimimisen uusilla tavoilla ja parantaneet ihmisten elämänlaatua eri puolilla maailmaa.

Tällä viikolla lapset luovat omia mallejaan Scratch-sovelluksella, tutkivat kuuluisia LUMA-keksintöjä ja suunnittelevat keksinnön, jolla lapset voivat tutkia LUMA-aiheita!



### Tämän viikon tekninen tehtävä – kuuluisat LUMA-keksinnöt!

Kuka loi kuuluisimpia LUMA-keksintöjä?

Keksintö	Keksijä	Keksitty vuonna	Kuvaus
<b>Puhelin</b>	Alexander Graham Bell	1876	Väline, joka on suunniteltu ihmisen äänen lähettämiseen ja vastaanottamiseen johdon tai radion kautta
<b>Hehkulamppu</b>	Thomas Edison	1879	Pyörästetty lasisäiliö, jonka sisällä oleva metallilanka tuottaa valoa, kun sähkövirta menee sen läpi
<b>Antibiootti</b>	Aleksanteri Fleming	1928	Lääke, joka estää mikro-organismien kasvun tai tuhoaa ne. Fleming loi ensimmäisen antibiootin – penisilliinin

Vaikka nämä henkilöt saattavat saada kunnian keksintöjen luomisesta, monet keksinnöt on mukautettu muista keksinnöistä. Löydätkö puhelimen, hehkulampun ja antibioottien koko historian?

Nyt sinä voit tutkia joitakin kuuluisimpia LUMA-keksintöjä! [Siirry tehtävään.](#)



## Tämän viikon tekninen tehtävä – muotoilukynä!

### Johdanto

Tässä tehtävässä opit luomaan oman kuviogeneraattorin!

[Siirry tehtävään.](#)

### Tarvittavat välineet

Tietokone, joka on yhteensopiva Scratch 3 -ohjelman kanssa joko [verkossa](#) tai [laitteessa](#).

### Opittavat asiat

Tässä tehtävässä opit käyttämään kynätyökalua, päivittämään muuttujia, käyttämään repeat-until-toimintoja, hankkimaan syöttöarvoja kysymystoiminnoilla ja käyttämään listoja, joissa on indeksiin sidottuja ominaisuuksia.



## Tämän viikon bonustehtävä – suunnittele keksintö, jolla lapset voivat opetella LUMA-aiheita!

Tämän viikon bonustehtävä on suunnitella keksintö, joka auttaa lapsia opiskelemaan tietettä, teknologiaa, teknistä suunnittelua ja matematiikkaa.

LUMA-aiheita eli matematiikkaa, ympäristöoppia, luonnontieteitä ja teknologiaa opetetaan kouluissa, mutta onko olemassa muita tapoja, joilla voimme auttaa lapsia oppimaan LUMA-taitoja ja tekemään asioita niiden avulla?

Haluamme kannustaa mahdollisimman monia lapsia opiskelemaan ja nauttimaan LUMA-aiheista, jotta voimme luoda LUMA-työvoiman seuraavan sukupolven. Keksintösi voi auttaa oppituntien pitämisessä, kokeiden järjestämisessä tai laitteiden rakentamisessa. Suunnitelmat voidaan tuottaa piirustuksina tai malleina – voit päättää itse!

Mitä teknologiaa aiot käyttää? Mitä autat opettamaan? Millä nimellä keksintöäsi kutsutaan?

Pyydä vanhempaasi tai huoltajaasi siirtämään kuvia LUMA-luomuksistasi Twitteriin, LinkedIniin tai Facebookiin hashtagilla [#LUMAetäkoulu](#) ja [#ExperienceCGI](#). Muista merkitä meidät julkaisuun!

