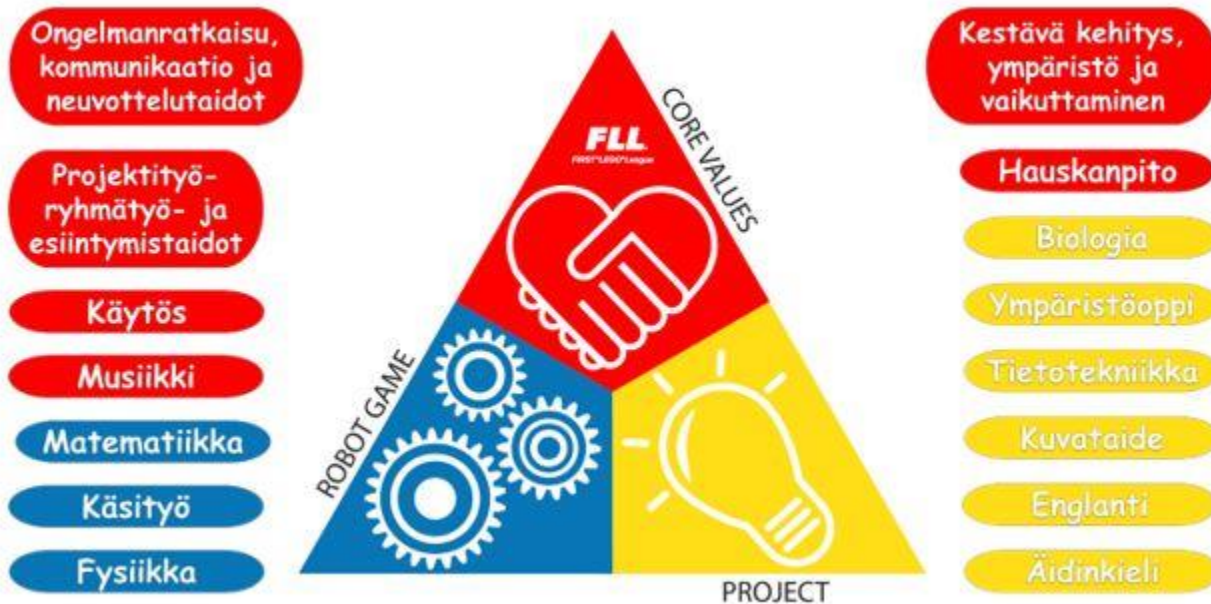




Ydinarvot RePLAYSM -tiedeprojekti

Robottipeli

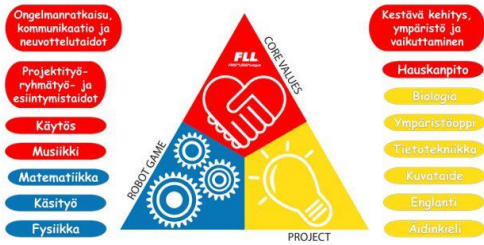


**TYÖKIRJAN OPPITUNTIESIMERKIT SOPIVAT ERITYISESTI
ALOITTAVALLE JOUKKUEELLE,
MUTTA
ANTAVAT KOKENEILLE PALJON VINKKEJÄ KAIKKEEN RePLAY-
TEKEMISEEN.**

TYÖKIRJA TOIMII LISÄKSI ERINOMAISENA MUISTIKIRJANA.

TUTUSTUKAA HUOLELLA TYÖKIRJAN SISÄLTÖÖN





Ydinarvot

YDINARVOT OVAT NYT SELKEÄT JA NIMITYKSET MUUTTUNNET HIEMAN

LÖYTÄMINEN

HYVÄKSYMINE

KEKSELIÄISYYS

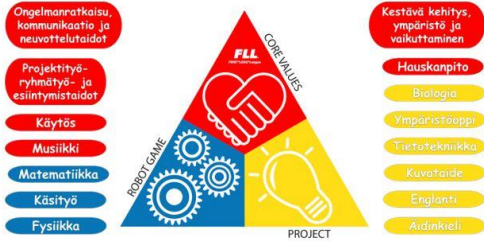
YHTEISTYÖ

VAIKUTTAMINE

HAUSKUUS

COOPERTITION[®]

GRACIOUS PROFESSIONALISM[®]



Ydinarvot

**YDINARVOJULISTE
JOUKKUEEN TYÖKIRJASSA EI ANNETA
NIMENOMAISESTI OHJEITA YDINARVOJULISTEEN
VALMISTAMISEKSI. JOUKKUE VALMISTAA SEN
AIKAISEMPIEN OHJEIDEN PERUSTEELLA**

LÖYTÄMINEN

HYVÄKSYMINE

KEKSELIÄISYYS

YHTEISTYÖ

VAIKUTTAMINE

HAUSKUUS

COOPERTITION®

GRACIOUS PROFESSIONALISM®



Ongelmaannettavuus,
kommunikaatio ja
neuvottelutaidot

Projektityö-
ryhmätyö- ja
esiintymistaidot

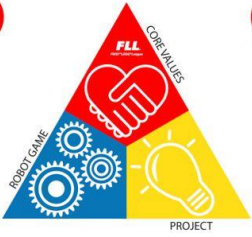
Käytös

Musiikki

Matematiikka

Käsityö

Fysiikka



Kestävä kehitys,
ympäristö ja
vaikuttaminen

Hauskanpito

Biologia

Ympäristöoppi

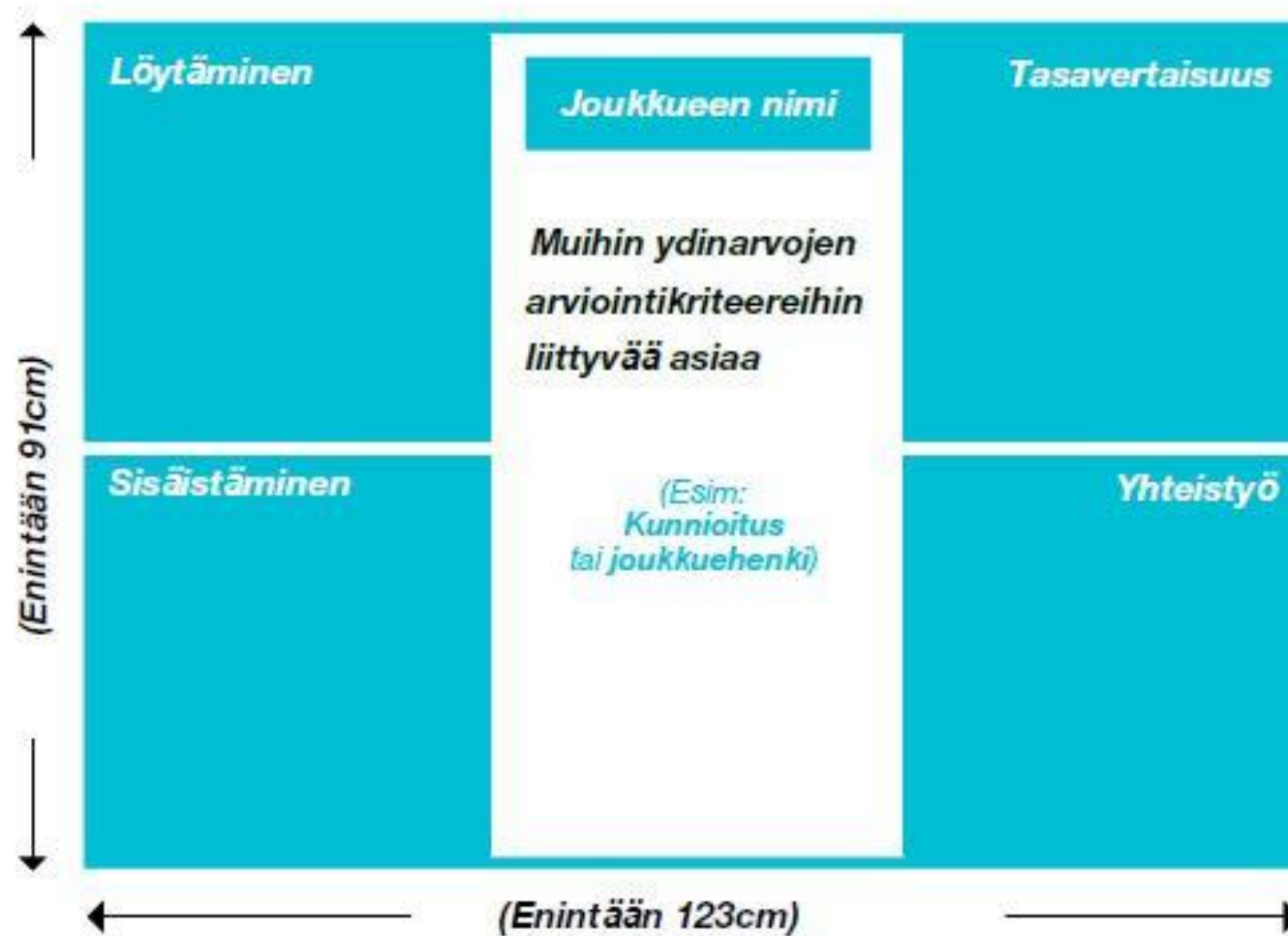
Tietotekniikka

Kuvataide

Englanti

Aidinkieli

Ydinarvot



Ongelmaannettavuus,
kommunikaatio ja
neuvottelutaidot

Projektityö-
ryhmitö- ja
esiintymistaidot

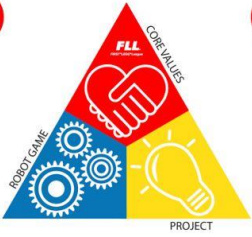
Käytös

Musiikki

Matematiikka

Käsityö

Fysiikka



Kestävä kehitys,
ympäristö ja
vaikuttaminen

Hauskanpito

Biologia

Ympäristöoppi

Tietotekniikka

Kuvataide

Englanti

Aidinkieli

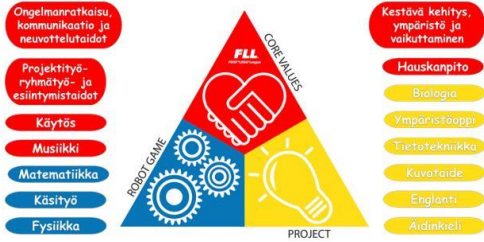
RePLAYSM -tiedeprojekti



LÄHTÖ

Tästä se alkaa, kriittisin ajatuksin mutta mielikuvitus mukana kohti hauskaa ja liikkuvaa eli aktiivista elämäntapaa. Kaikille.

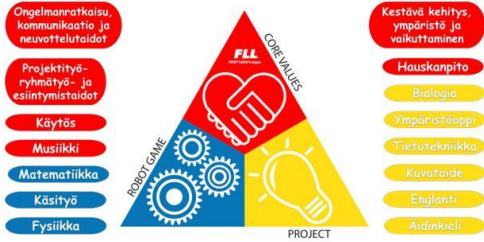




RePLAYSM -tiedeprojekti

- ➔ Tunnistakaa ongelma tai tilanne, jossa ihmiset eivät ole riittävän aktiivisia.
- ➔ Tutkikaa ongelmaanne ja eri ratkaisuvaihtoehtojanne.
- ➔ Suunnitelkaa uutta teknologiaa tai parantakaa vanhaa.





FLL-joukkueen työkirja

Harjoitusprojekti 2

Ongelma 2

➔ Suuri osa ihmisistä ei ole tarpeeksi aktiivisia pysyäksään kunnossa. Miten saatte motivoitua heitä liikkumaan aktiivisesti? Voitte kannustaa esimerkiksi hauskoilla kokemuksilla tai palkinnoilla treenin jälkeen. Myös harjoittelulaitteiden sijoittaminen erikoisiin ja mielenkiintoisiin paikkoihin saattaa auttaa.

Nämä tehtävämallit on suunniteltu näyttämään esimerkkejä teknologiasta, joka liittyy tähän ongelmaan.

M02 Askelmittari (pussi 4)



Ei ole pakko juosta, myös käveleminen on hyvä harjoitus. Askeleiden laskeminen voi motivoida sinua olemaan aktiivisempi. **Rakenna 2. tunnilla**

M03 Liukumäki (pussi 4)

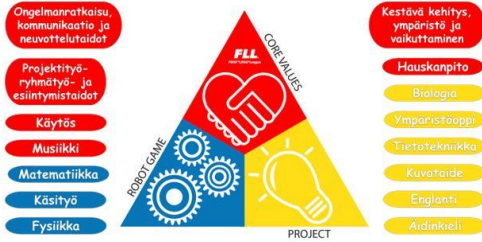


Liukuminen on niin hauskaa, että ylös kiipeäminen ei haittaa. Jännittävässä liukumäessä leikkiminen on hyvä tapa pysyä kunnossa. **Rakenna 2. tunnilla**

M14 Aktiivisuusriipus (pussi 1)



Pysy vauhdissa keräämällä rannekeita ja ole samalla vahingossa aktiivinen. Kaikki treenaaminen on hyväksi sydämelle. **Rakenna 2. tunnilla**

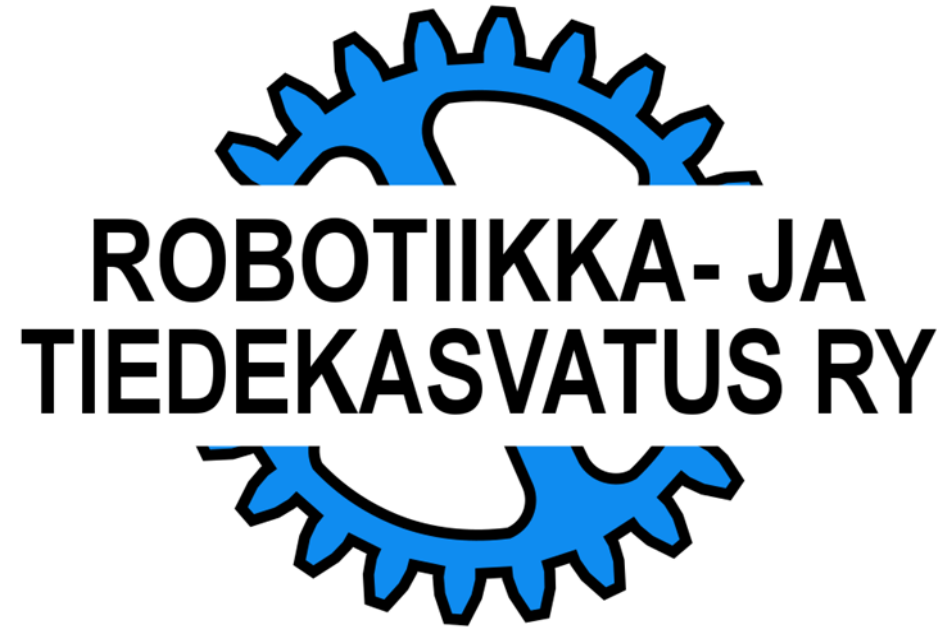


FLL-joukkueen työkirja

JOUKKUE JAKAA TEHTÄVÄT JA VASTUUNKANTAJAT, MIELELLÄN PARIT

Ydinarvoihin
Projektityöhön
Robottipeliin

**HUOLEHTIKAA SIITÄ,
ETTÄ KAIKKI TIETÄVÄT KAIKESTA,
MITÄ JOUKKUE TEKEE**



**ROBOTIIKKA- JA
TIEDEKASVATUS RY**