

Kolme osaa
Tiedeprojekti
Robottikisailu
Hauskanpito

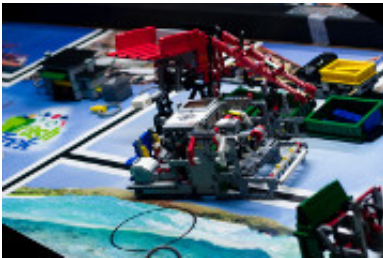
Vuosittain vaihtuva teema
Julkaistaan syksyisin
Ongelmanratkaisua
Joukkueen koko 3–10 oppilasta
9–16-vuotiaille
Soveltaa oikeita matematiikan ja tieteen
käsitteitä



Hauskanpito
Ryhmätyöskentelytaidot
Oikeat työelämän taidot
Reilu kilpailuhenki



Löytäminen ja uuden oppiminen tärkeämpää kuin voittaminen



Pidämme **FLL** hauskaa



Robottikisailu

Suunnitellaan, rakennetaan ja ohjelmoidaan autonominen robotti
Tehtävissä vaikeusprogressio
Peliaika 3 x 2,5 min
Valmistautumisaika 3,5 kk

Tiedeprojekti

Nimetään ongelma
Keksitään uusi ratkaisu
Kysytään asiantuntijoilta
Parannetaan ratkaisua
Jaetaan ratkaisua
Esitetään ratkaisu