

Suunnittele kasvia tai eläintä esittävä malli, jolla on joku toiminto tai rakenne, joka auttaa sitä selviytymään ja kasvamaan.



Ajattele kuin tutkija:

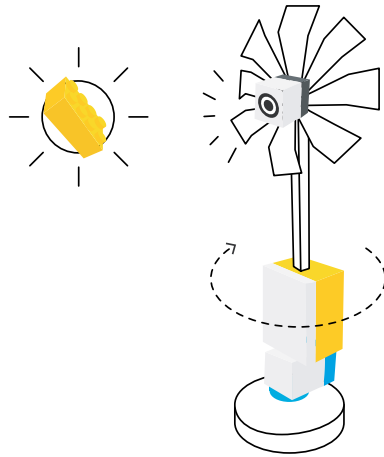
Millainen rakenne tai toiminto voisi auttaa kasvia kasvamaan?

Millaiset rakenteet tai toiminnot voisivat suojata eläintä saalistajilta?

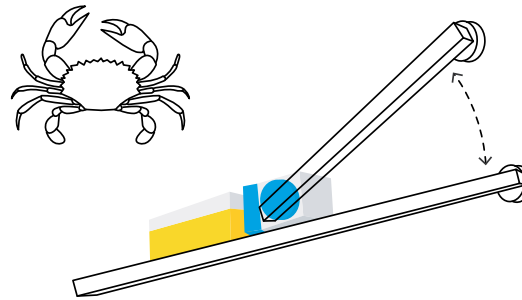


Esimerkkejä ideoista

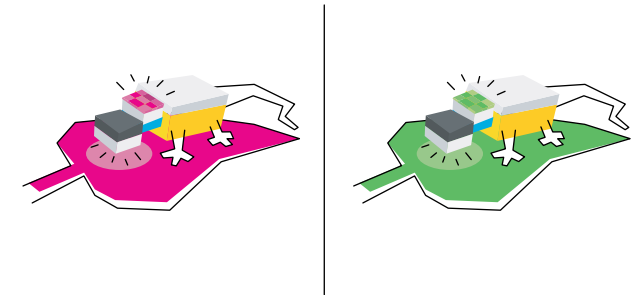
Millaiset rakenteet tai toiminnot voisivat auttaa kasvia tai eläintä selviytymään ja kasvamaan?



Käännä saadaksesi aurinkoa



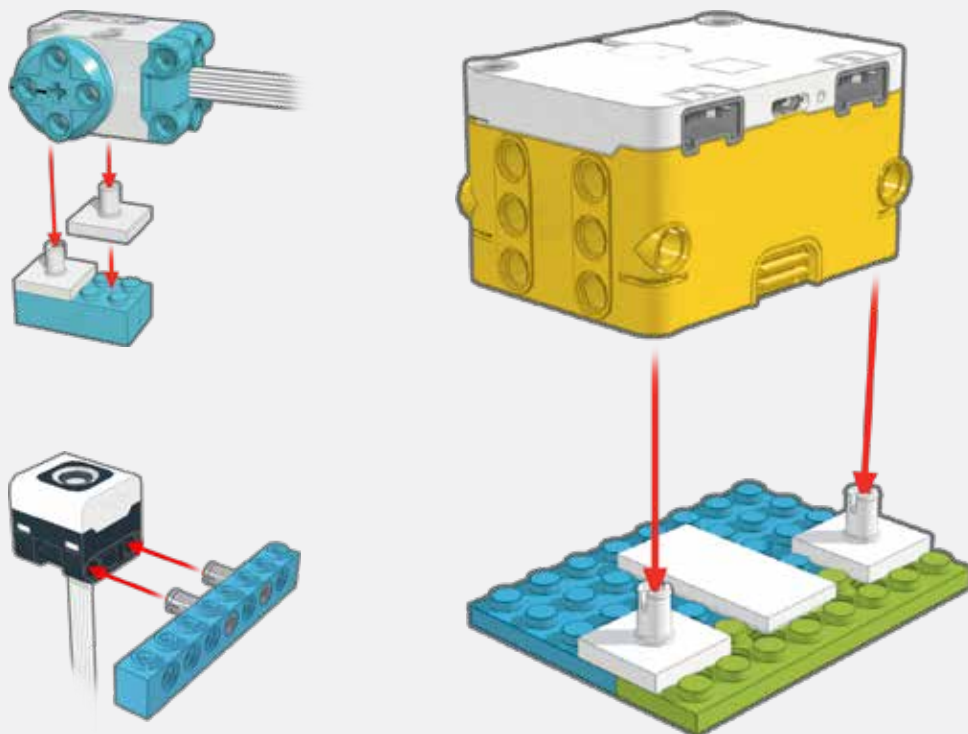
Nipistä saadaksesi ruokaa.



Vaihda väriä piiloutuaksesi saalistajilta.

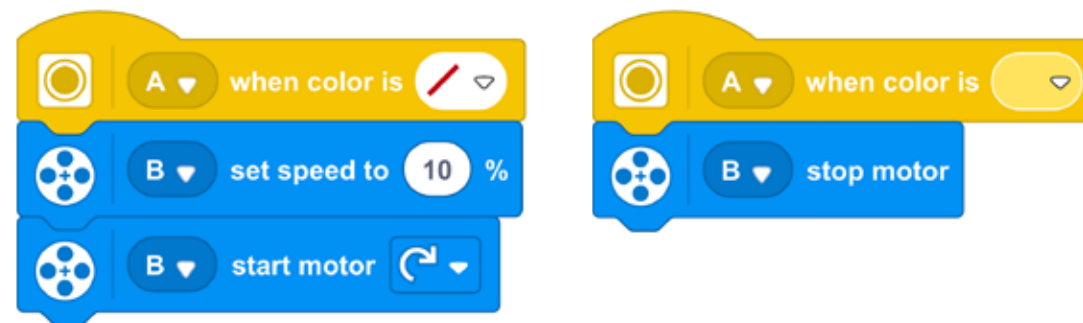
Rakenna!

Miten yhdistät moottorin tai anturin kasvia tai eläintä esittävään malliin?



Ohjelmoi!

Esimerkkiohjelma kukalle:



Kuvaile!

Mitä tapahtuu, kun kukka "näkee" keltaisen palikan?

Muokkaa!

Miten voit muokata ohjelmaa uudelleen, jotta saat kukan reagoimaan erilaisiin sääolosuhteisiin?



Keskustele!

Kuvaile kasviasi tai eläintäsi. Näytä sen erityistoiminto tai -mekanismi ja kerro siitä tarkemmin. Miksi juuri tämä toiminto tai mekanismi auttaa kasvia tai eläintä selviytymään ja kasvamaan?