



FIRST[®] *LEGO*[®] LEAGUE

Hva er FLL?



1

En teknologi og kunnskapskonkurranse for barn og unge i alderen 10-16år

2

Har prosjektperiode inntil 8 uker (fra starten av september – starten av november)

3

Avsluttes med en turnering 5 november i Lillestrøm

Hvorfor FLL?



Med FLL ønsker vi å bidra til at skolen skal kunne motivere våre barn til å like realfag, teknologi og design!

1

Gode opplevelser med teknologi og prosjektarbeid

2

En undervisningsform som egner seg godt for tilpasset opplæring

3

Øker interessen for realfag og teknologi

4

Øke rekrutteringen til realfaglige studier

Få erfaring med en arbeidsmetode som brukes i videre utdanning og i arbeidslivet!

Hvorfor FLL?



FLL utfordrer barn og unge gjennom reelle problemstillinger

Lagene møter mange av de arbeidsbetingelser man er underlagt i det virkelig arbeidsliv:

- De har ikke nok ressurser
- De vet ikke hva konkurrentene gjør
- De må finne opp/designe/utvikle
- Lage prototyp
- Redesigne og bygge på nytt

Til slutt skal lagene levere et produkt til rett tid.

Hvorfor FLL?



Prosjektet dekker kjerneelementer i læreplanene for:

- Matematikk: Geometri, Algebra, Måling mm
- Naturfag: Forskerspiren
- Norsk: Muntlige, skriftlige og digitale tekster
- Samfunnsfag
- Engelsk
- Kunst og håndverk

FLL kjerneverdier



- Vi jobber sammen som et lag.
- Vi arbeider sammen for å finne løsninger, med veiledning fra våre veiledere.
- Det vi lærer, opplever og erfarer er viktigere enn det å vinne.
- Vi deler våre erfaringer med andre.
- Vi er gode konkurrenter.
- Vi er vennlige og profesjonelle i alt vi gjør.
- Vi har det gøy!

Hvem kan delta?

- SKOLER
- KLASSER
- FRITIDSKLUBBER
- VENNEGJENGER

Alle mellom 10-16 år!



Hvem kan delta?



1

Det kreves ingen forkunnskaper for å delta, men lagene kan med fordel være sammensatt av jenter og gutter med forskjellige evner og interesser.

2

Deltakerne i FLL erfarer gjerne at de må bygge på hverandres kunnskap for få best mulig resultat.

3

Laget ha minst én voksen veileder, og vi anbefaler en lag størrelse på 10 deltagere.

4

Aldersgrensen er 10-16 år.

Vi vektlegger at FLL skal være forankret i skolen. Alle elementene i prosjektet tar utgangspunkt i kompetansemålene i Norge.

Prosjektet er tverrfaglig med hovedvekt på naturfag, norsk og matematikk.

Hvem kan delta?



Her er det plass til alle!!!

- Teknologen
- Programmereren
- Forskeren
- Utrederen
- Entertaineren
- Kunstneren
- Teoretikeren
- Prosjektlederen

Et godt resultat i FLL er avhengig av samarbeid mellom ulike mennesketyper med ulike kvaliteter!

Prosjektets inndeling

**FORSKNING
& MARKEDSFØRING**



TEKNOLOGI



SAMARBEID

Forskning & markedsføring

FORSKNING & MARKEDSFØRING



FORSKNING

- Gjøre bakgrunnsstudier om årets tema
- Definere et problem
- Finne en innovativ løsning
- Forberede en presentasjon
- Prosjektinnlevering

MARKEDSFØRING

- Markedsføre projektet
- Planlegge og utforme en PIT
- Forberede en markedsføringspresentasjon
- Prosjektinnlevering

Teknologi



- Sette sammen Challengesettet
- Utvikle og bygge en robot
- Programmere roboten
- Velge strategi på robotbanen
- Forberede en tekniskpresentasjon
- Prosjektinnlevering

Samarbeid



SAMARBEID

Blir også vurdert.

Kostnader

PÅMELDINGSAVGIFT: NOK 2 300,-

Inkluderer: 12 stk. T-skjorter - egen side på nett – oppdraget – support - turneringsdeltakelse

CHALLENGESET: NOK 1500,-

ROBOTSETT: NOK ca. 3000 - 5500,-

Besøk: inxcover.no for oppdatert pris



Tilgjengelige ressurser



På websiden hjernekraft.org finner man et vidt spekter av ressurser og hjelpemiddel