

FLL 2009/2010 HET PROJECT

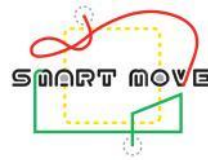
Belangrijk: Tijdens de regiofinale en de Benelux finale moet je in staat zijn om tijdens je presentatie alle DRIE de delen van het project (identificeer een probleem, creëer een innovatieve oplossing en deel deze met je omgeving) aan te tonen. Dit moet je doen om tijdens de kwalificatie en het toernooi in aanmerking te komen voor de projectprijs. Raadpleeg de Projectsectie in het FLL Coach Handboek voor meer informatie. De totale lengte van je projectpresentatie mag niet langer dan 5 minuten duren, inclusief opbouwtijd.

DENK ER OVER NA

Vervoer raakt jouw leven elke dag. Jullie team reist naar plaatsen waar het kan leren, naar de plaatsen waar het kan spelen, om vrienden en familie te bezoeken. Dingen die we willen, kleding die we dragen, het voedsel dat we eten, het water dat we drinken, medicijnen die we nodig hebben – dit alles reist over de snelwegen, wegen, paden, het spoor, stroomopwaarts en -afwaarts over rivieren, oceanen, bergen en woestijnen en door de straten waar we wonen. Informatie komt naar ons toe via deskundigen, leerkrachten, vrienden en familie. Het komt tot ons via mond tot mond, over de telefoon, in boeken, via websites en in tekstberichten.

Denk na over het volgende. Een aardappelschijfje kan verplaatst worden in de fabriek – vliegend van machine naar machine zonder te breken - maar meer dan 50.000 kinderen die gereden hebben op een skateboard moesten naar het ziekenhuis worden gebracht. Is al dit reizen wel zo veilig als het zou kunnen zijn? Miljoenen mensen (en de dingen die ze nodig hebben) komen dagelijks vast te zitten in het verkeer. Is al het gereis wel zo efficiënt als het zou kunnen zijn?

Jullie uitdaging voor dit seizoen is jullie omgeving te bekijken en te ontdekken hoe mensen, dieren, informatie en zaken reizen. Als je eenmaal weet hoe mensen en dingen zich in jouw omgeving verplaatsen, kies dan een belangrijke vorm van transport en onderzoek deze. Wat voor problemen weerhouden mensen en dingen om veilig te komen waar ze naar toe gaan. Wat voor problemen weerhouden mensen en dingen ervan om zich efficiënt te verplaatsen, snel te komen waar ze naartoe gaan en met gebruik van de minste hoeveelheid energie. Hoe zou jullie team kunnen helpen (één van) deze problemen op te lossen?



1. IDENTIFICEER EEN PROBLEEM

Begin jullie project met de beschrijving van jullie omgeving. Dit seizoen wordt het aan jullie overgelaten om jullie omgeving te definiëren. Is het jullie school? Jullie buurt? Jullie stad, dorp of gemeente? Jullie land? De wereld? Leg duidelijk uit hoe jullie de omgeving hebben gedefinieerd. Maak nu een lijst van de manieren waarop mensen, dieren, informatie en dingen naar binnen komen, rond gaan, naar en van jullie omgeving. Wees creatief. Wees gek. Wees serieus. Denk aan alles dat verplaatst wordt, inclusief jullie zelf! Als jullie lijst compleet is, kies dan een manier uit waarop mensen en dingen zich in jullie omgeving verplaatsen en leer er meer over!

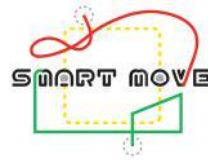
Of jullie team nu kiest voor vliegtuigen, boten, treinen, auto's, vrachtwagens, skateboards, rolschaatsen, fietsen, ezels, lama's, kamelen, jullie voeten ... het is tijd om te onderzoeken. Wat maakt jullie vorm van transport gevaarlijk? Wat weerhoudt mensen, informatie, dieren en dingen ervan om te komen waar ze naartoe moeten gaan? Wat zorgt ervoor dat dit langer duurt? Waardoor verbruiken ze meer energie? Zoek uit wat de problemen zijn. Kijk naar verslagen. Lees boeken. Raadpleeg websites. Houd een enquête. Vraag na bij deskundigen die in en om jullie omgeving werken. Gebruik alle beschikbare onderzoeksmethoden. Wees bereid om jullie informatiebronnen te delen.

2. CREËER EEN INNOVATIEVE OPLOSSING

Kies één van de problemen en doe een voorstel voor een oplossing. Wat kan er gedaan worden om het probleem te verhelpen? Wat is er nodig om de oplossing van jullie team te realiseren? Hoe zal jullie oplossing jullie omgeving helpen? Hoe kan jullie team het doen verplaatsen van een plaats naar een andere veiliger en gemakkelijker maken? Een geweldige oplossing kan alle verbeeldingskracht en vindingrijkheid nodig hebben die jullie team in zich heeft. Het lijkt misschien zelfs zo overduidelijk dat jullie je zullen afvragen waarom het probleem überhaupt bestaat. Onthoudt dan, het belangrijkste punt is lol hebben terwijl jullie een Smart Move (=Slimme Zet) doen.

3. DEEL MET JULLIE OMGEVING

Vertel nu jullie omgeving over het probleem dat jullie hebben onderzocht en hoe jullie oplossing kan helpen. Jullie kiezen hoe jullie delen wat jullie geleerd hebben. Geef een presentatie voor ouders en familie. Ontwerp een website. Voer een toneelstuk op. Maak een stripboek. Rap. Ontwerp een poster. Deel folders uit. Schrijf een gedicht, lied of verhaal. Presenteer jullie onderzoek en oplossing aan wetgevers.



Jullie presentatie aan de juryleden mag zowel eenvoudig als uitvoerig zijn, serieus of bedoeld om mensen aan het lachen te brengen terwijl ze toch iets leren – maar om in aanmerking te komen voor projectprijzen, moet het:

- Een beschrijving geven van jullie omgeving, het probleem en de oplossing van jullie team;
- Laten zien dat jullie team onderzoek heeft gedaan en vertellen over jullie informatiebronnen;
- Jullie onderzoek en oplossing(en) gedeeld hebben met iemand buiten jullie team.

LET OP: de totale lengte van jullie projectpresentatie bij een (regio)finale mag niet langer zijn dan vijf minuten, inclusief de opbouwtijd.

HULP NODIG BIJ HET OPSTARTEN?

De 2009 Smart Move FLL Coach Handleiding geeft meer informatie over *FIRST* LEGO League, de Smart Move Challenge, wedstrijden, prijzen en puntentelling. Vergeet niet naar de project paragraaf te kijken.

Informatie en bronnen zijn ook online beschikbaar.

Als je nog vragen hebt, stuur dan een email naar FLL@techniekpromotie.nl.

Op <http://www.firstlegoleague.nl> vind je zowel meer algemene informatie als de themagids en links naar informatiebronnen die het team kunnen helpen met de start van jullie onderzoek.