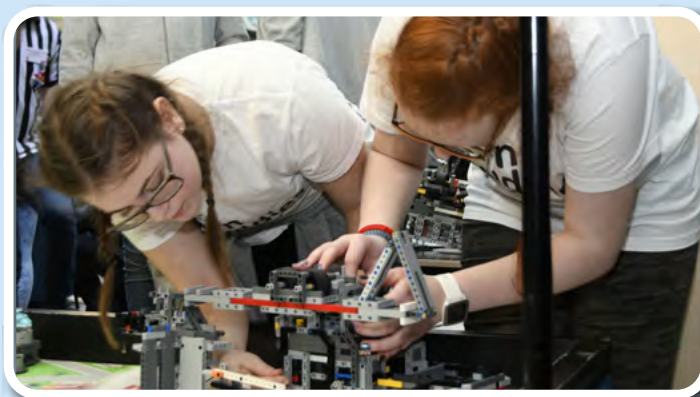


# SCHOOLEVENEMENTGIDS



# Evenement organisatie

**Doel:** Het schoolevenement is de feestelijk afsluiting van het programma. Alle teams laten zien wat ze tijdens het hele programma hebben gedaan en bereikt.

Bekijk de [Class Pack Tournament Video](#) om te zien hoe het evenement in de klas kan worden uitgevoerd.

## VOORBEREIDING (60 minuten voorafgaand aan het evenement)

### Leerkracht:

- Richt de ruimte in zoals weergegeven op pagina [5](#).
- Bouw twee officiële wedstrijdvelen op voor de robotwedstrijden. Gebruik bij voorkeur wedstrijdtafels, maar het werkt ook op gewone schooltafels of op de grond (markeer het THUIS gebied met tape). De bouwtekening van een wedstrijdtafel kun je vinden op de [FIRST® LEGO® League](#) website.
  - Twee teams spelen tegelijkertijd, waarbij er één missie is die gezamenlijk voltooid kan worden.
- Zorg ervoor dat elk team een eigen plek heeft waar ze tijdens het evenement kunnen zitten en werken. Moedig alle leerlingen aan om naar elkaars robotwedstrijden te kijken en interactie te hebben met de andere teams.

### Leerkracht/scheidsrechter:

- Lees de Robotwedstrijdgid om de veldopbouw, missies en regels te controleren.
- Print/kopieer het scoreformulier dat je achter in de Robotwedstrijdgid vindt. Er zijn er 3 per team nodig.

### Leerkracht/juryleden:

- Bepaal waar de teams hun werk gaan presenteren.
- Besluit of dit voor de hele klas is of alleen voor de leerkracht of de juryleden.
- Zorg voor voldoende kopieën van het juryformulier (zie pagina [9](#)). Je hebt 1 kopie per team nodig.
- Bekijk de formatieve beoordeling die de leraar heeft bijgehouden om inzicht te krijgen in de vooruitgang die elk team heeft geboekt sinds het begin van het programma.
- Als je vrijwilligers inzet om te helpen, moeten juryleden kennis hebben van het juryformulier en de juryvragen, zie pagina [9](#) en [10](#). Scheidsrechters moeten vertrouwd zijn met de Robotwedstrijdgid en het scoreformulier, die te vinden zijn op de [Tools pagina](#) van de [FIRST LEGO League Challenge](#) website.

### Uitbreiding

- Als er meer dan 5 teams zijn, kun je de grootte van het evenement en, indien beschikbaar, de ruimte aanpassen.
- Als je extra wedstrijdvelen hebt, kun je deze inzetten als oefentafel.
- De teams kunnen hun jurypresentaties in een aparte ruimte doen.
- Zorg voor stekkerdozen, zodat teams hun apparaten kunnen aansluiten en hun robots kunnen opladen.
- Als er voldoende ruimte is, nodig dan de ouders of andere klassen uit zodat de teams het enthousiasme met hen kunnen delen. Je kunt dit evenement organiseren op een avond of in het weekend en de hele school en ouders uitnodigen.
- Houd bij de organisatie en capaciteit rekening met de RIVM-richtlijnen.
- Je kunt dit evenement als een STEAM-activiteit organiseren en de hele school en ouders uitnodigen.



# Evenement organisatie

## OPDRACHT 1: introductie (10 minuten)

### Leerkracht

- Heet iedereen welkom en deel het tijdschema uit. Zie pagina 6 voor een voorbeeldschema.
- Benadruk dat het doel van het evenement is om teams in staat te stellen hun prestaties te laten zien en plezier te hebben. Herinner hen eraan dat de Core Values een belangrijk onderdeel zijn van alles wat ze doen.
- Toon de FIRST® LEGO® League [Teamwork Makes the Dream Work](#) video. Creëer een feestelijke sfeer.



## OPDRACHT 2: presentaties (60 minuten)

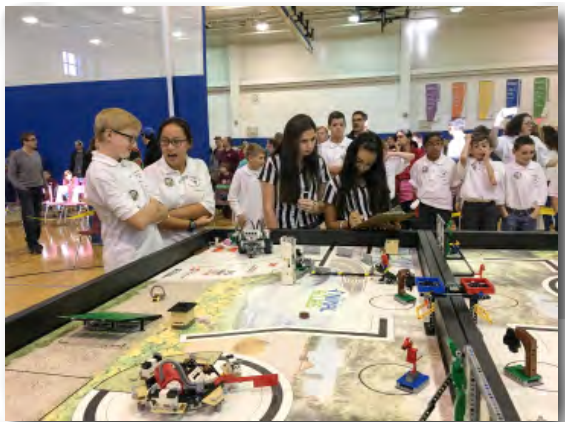
Teams presenteren hun innovatieproject en robotontwerp.

### Leerkracht:

- Geef elk team 6-8 minuten de tijd om het innovatieproject en robotontwerp te presenteren en te laten zien hoe de Core Values zijn toegepast.
- Plan voor elk team 3-4 minuten om vragen te beantwoorden.

### Leerkracht/juryleden:

- Vul voor ieder team een juryformulier in.
- Dit is een aanvulling op de formatieve beoordeling die de leraar tijdens het voortraject heeft gemaakt.



## OPDRACHT 3: robotwedstrijden (50 minuten)

### Leerkracht:

- Twee teams spelen tegelijkertijd. De wedstrijden duren 2,5 minuut en het optellen van de scores en het opnieuw klaarzetten van het wedstrijdveld duurt nog eens 3-5 minuut.
- Geef elk team, indien mogelijk, tijd om een oefenronde te spelen voordat de officiële wedstrijden beginnen.
- Alleen de hoogste score die het team behaalt, wordt meegeteld in het eindklassement van de robotprestatie.

### Leerkracht/scheidsrechter:

- Gebruik het scoreformulier of een scoreapplicatie om punten te registreren voor elke wedstrijd.
- Houd de scores bij in een eenvoudig spreadsheet.
- Zet de missies op de wedstrijdtafels opnieuw klaar tussen de wedstrijden door.



# Evenement organisatie

## OPDRACHT 4: opruimen en juryoverleg (20 minuten)

### Leerkracht

→ Zorg ervoor dat de teams hun materiaal opbergen en meehelpen met opruimen.

### Leerkracht/juryleden/scheidsrechter:

→ Beslis welk team het beste allround heeft gepresteerd en daarmee de School Champion's Award wint. Maak deze keuze met behulp van observaties tijdens het evenement, prestatieniveaus op juryformulieren en de formatieve beoordeling. Het team moet goed hebben gepresteerd in alle vier de categorieën (innovatieproject, Core Values, robotontwerp en robotprestaties).

→ Elk team kan een prijs winnen. De leerkracht informeert de jury welke prijzen beschikbaar zijn, zie pagina 7.

## OPDRACHT 5: prijsuitreiking (15 minuten)

### Leerkracht:

→ Zet ieder team in het zonnetje!

→ Creëer een feestelijke sfeer - je zou het *FIRST*® LEGO® League-liedje kunnen herhalen.

→ Geef een Award(s) aan de teams.

## WAT IS HET VERVOLG?

→ Als de winnaar van de School Champion's Award doorgaat naar een regiofinale, dan moet het team bij elkaar blijven komen om zich hierop voor te bereiden. Kijk hiervoor op pagina 8.

→ Neem contact op met de organiserende regiopartner voor meer informatie over de invulling van de regiofinale.

→ Blijf de LEGO Education SPIKE™ Prime of LEGO MINDSTORMS® sets gebruiken in je lessen. Er zijn tal van activiteiten beschikbaar op de site van [Lego Education](https://www.lego.com/nl-nl/education).

### Tips voor de prijsuitreiking

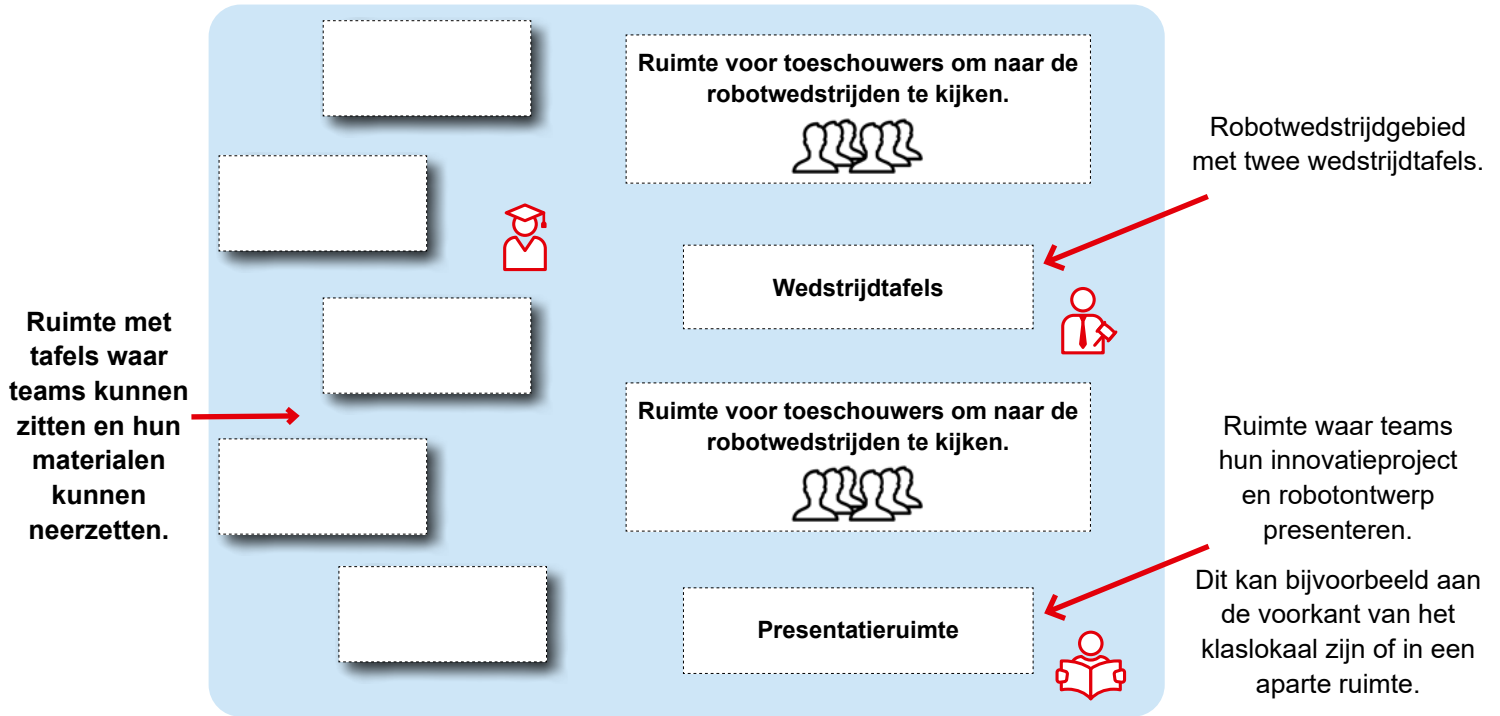
- Druk voor elke leerling een oorkonde af, deze kun je downloaden op de [FIRST LEGO League](https://www.firstlegoleague.com) website en in het Dashboard.
- Je kunt ook een kleine prijs geven, zoals een medaille of een sleutelhanger.
- Geef een Award aan elk team of reik alleen de School Champion's Award uit aan het winnende team. Het hangt af van het aantal teams dat meedoet.
- Een leuke manier om teams te waarderen is het maken van erehaag waar alle leerlingen een high five krijgen.



# Evenement opstelling

## Indeling

De evenementruimte kan een klaslokaal zijn, een aula, gymzaal, kantine, et cetera.



### Tijd

- Wanneer: Tijdens de lessen of na schooltijd. Je kunt hiervoor ook een speciale bijeenkomst organiseren.
- Tijdsduur: 2-3 uur, afhankelijk van het aantal deelnemende teams.

### Ruimte

- Het evenement kan worden georganiseerd in een klaslokaal, aula, gymzaal of in een andere grote ruimte.
- Een aparte ruimte voor de leerkracht en vrijwilligers voor het juryoverleg is aan te bevelen.

### Medewerkers



- 1 leerkracht kan dit evenement organiseren.
- Het is handig als er 2-3 vrijwilligers meehelpen. Dit kunnen leerkrachten, andere medewerkers van school, oudere leerlingen of ouders/verzorgers e.d. zijn.



- De leerkracht/scheidsrechter moet een goed inzicht hebben in de missies, de regels en het scoreformulier van de robotwedstrijd. Deze zijn te vinden in de Robotwedstrijdgids.



- De leerkracht/jurylid moet enige kennis van het programma en het juryformulier hebben. Zie pagina [9](#).

# Evenement organisatie

## Voorbeeld tijdschema

9:00-9:10	Introductie
9:10-9:15	<i>Overgang</i>
9:15-10:15	Presentaties
9:15-9:27	Team 1
9:27-9:39	Team 2
9:39-9:51	Team 3
9:51-10:03	Team 4
10:03-10:15	Team 5
10:15-10:30	Pauze
10:30-11:45	Robotwedstrijden
10:30-10:37	Teams 1 en 2
10:37-10:44	Teams 3 en 4
10:44-10:51	Teams 5 en 1
10:51-10:58	Teams 2 en 3
10:58-11:05	Teams 4 en 5
11:05-11:12	Teams 1 en 2
11:12-11:19	Teams 3 en 4
11:19-11:26	Team 5
11:26-11:35	Opruimen en juryoverleg
11:35-11:45	Prijsuitreiking

Alle tijden zijn flexibel en kunnen worden aangepast aan het schoolrooster.

De introductie en de presentaties kunnen worden ingekort zodat ze in de eerste les passen.

Het evenement kan tijdens meerdere lesuren, na schooltijd of in het weekend worden gehouden.

De robotwedstrijden en de prijsuitreiking kunnen worden ingekort om in de tweede les te passen.

Het schema kan anders zijn dan die van de kwalificatie-evenementen, maar de teams krijgen één beoordelingssessie om het innovatieproject en robotontwerp te presenteren en te laten zien hoe ze Core Values hebben toegepast.

## Tips voor de planning

- Het tijdschema in het voorbeeld is voor 5 teams. Het schema kan worden aangepast aan het aantal deelnemende teams.
- Geef een team na het spelen van een robotronde even tijd om zich op de volgende ronde voor te bereiden. Laat een team dus niet 2 robotrondes direct na elkaar spelen.

# Toekennen van de Awards

De teams laten hun werk zien in de vier afzonderlijke gebieden van *FIRST*® LEGO® League Challenge. Dit wordt als volgt vastgelegd:

**Robotprestatie** – de hoogste robotwedstrijdscore van het team tijdens een wedstrijd.

**Robotontwerp** - prestatieniveaus op de robotontwerpcriteria op het juryformulier.

**Innovatieproject** – prestatieniveaus op de innovatieprojectcriteria op het juryformulier.

**Core Values** – prestatieniveaus op de Core Values criteria op het juryformulier en leerkrachtobservaties tijdens het programma.

- De School Champion's Award gaat naar het team met de beste allround prestaties op alle vier de gebieden. Dit hoeft dus niet het team te zijn dat de robotprestatie wint. Tijdens het juryoverleg besluiten de leerkrachten/scheidsrechters/juryleden wie welke Award win
- De leerkracht/jury gebruikt de volgende beoordelingsmethoden:
  - waarnemingen tijdens het evenement
  - prestatieniveaus uit de juryformulieren
  - beste robotwedstrijdscore
  - formatieve beoordeling

## Alle teams kunnen een prijs winnen uit de volgende lijst:

### Awards

**School Champion's Award** – het topteam van het innovatieproject, de Core Values, het robotontwerp en de robotprestatie

**Innovatieproject Award** – een team dat een bijzondere prestatie heeft uitgevoerd in hun innovatieproject

**Core Values Award** – een team dat consequent de beste Core Values liet zien

**Robotontwerp Award** – een team dat zich extra heeft verdiept in het robotontwerp

**Robotprestatie Award** – het team met de hoogste score in de robotwedstrijd

### Optionele Awards

**Doorbraak Award** – een team dat aanzienlijke vooruitgang heeft geboekt in zelfvertrouwen en vaardigheden in alle aspecten van het programma

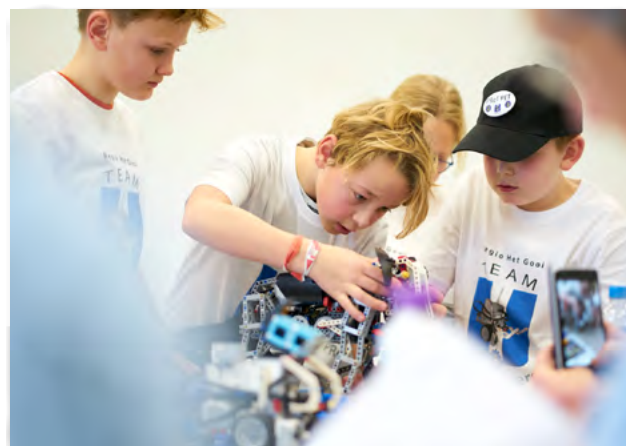
**Uitmuntend in Techniek Award** – een team met een efficiënt ontworpen robot en een innovatieve technische projectoplossing

**Motivatie Award** – een team dat teambuilding, teamspirit en enthousiasme heeft laten zien

*Opmerking:* Teams mogen maar één Award winnen, tenzij de 'School Champion' ook de Robotprestatie Award wint.

# Type evenementen

Concept	Schoolevenement	Kwalificatie evenement (regiofinale / Benelux finale)
<b>Juryformulieren</b>	Schoolformulier	Evenement juryformulier
<b>Robotwedstrijd</b>	Identiek voor beide evenementen	
<b>Jurering</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elk van de vier <i>FIRST</i>® LEGO® League Challenge-gebieden heeft een gelijke weging.</li> <li>• Teams presenteren hun oplossingen voor het innovatieproject en hun robotontwerp en laten zien hoe ze de Core Values hebben toegepast, als de tijd dit toelaat. (De timing zal variëren).</li> <li>• De leerkracht gebruikt het juryformulier schoolevenement met beoordelingscategorieën voor het innovatieproject, robotontwerp en Core Values.</li> <li>• Er worden vragen gesteld op basis van het schooljuryformulier.</li> <li>• De jurysessie duurt ongeveer 10-12 minuten per team.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elk van de vier <i>FIRST</i> LEGO League Challenge-gebieden heeft een gelijke weging.</li> <li>• Teams presenteren hun oplossingen voor het innovatieproject en het robotontwerp en laten zien hoe ze de Core Values hebben toegepast.</li> <li>• De juryleden gebruiken de event juryformulieren (innovatieproject, robotontwerp, Core Values) om de teams te beoordelen.</li> <li>• De juryleden stellen vragen op basis van de juryformulieren.</li> <li>• Er is één jurysessie van ongeveer 30 minuten per team.</li> </ul>
<b>Awards</b>	<p><b>Awards:</b> School Champion's, Innovatieproject, Core Values, Robotontwerp, Robotprestatie</p> <p><b>Optionele Awards:</b> Doorbraak, Uitmuntend in Techniek, Motivatie</p>	<p><b>Verplichte Awards:</b> Champion's, Innovatieproject, Core Values, Robotontwerp, Robotprestatie</p> <p><b>Optionele Awards:</b> Jury Awards</p>
<b>Kwalificatie</b>	Het is mogelijk om de winnaar van het schoolevenement door te laten gaan naar de extern georganiseerde regiofinale. Het team dient hiervoor aangemeld te zijn via het landelijke registratiesysteem.	De Champion's Award winnaar gaat door naar het volgende niveau in de toernooistructuur.





# Juryformulier schoolevenement



Innovatieproject		BEGINNEND	VOLDOENDE	GOED	UITMUNTEND
<b>DEFINIËREN</b>	Het team heeft een duidelijk omschreven probleem dat goed is onderzocht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>ONTWERPEN</b>	Het team bedacht onafhankelijk van elkaar innovatieve ideeën, voordat het team besloot welk idee het zou gaan ontwikkelen en hiervoor een plan werd gemaakt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>MAKEN</b>	Het team heeft een origineel idee ontwikkeld of voortgebouwd op een bestaand idee met een prototype model of tekening om de oplossing weer te geven.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>HERHALEN</b>	Het team deelde de ideeën, verzamelde feedback en verwerkte verbeteringen in de oplossing.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>COMMUNICEREN</b>	Het team deelde een creatieve en doeltreffende presentatie van de gekozen oplossing en de impact daarvan op de gebruikers.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

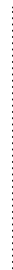
Robotontwerp		BEGINNEND	VOLDOENDE	GOED	UITMUNTEND
<b>DEFINIËREN</b>	Het team had een duidelijk omschreven missiestrategie en verdiepte zich in de benodigde bouw- en codevaardigheden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>ONTWERPEN</b>	Het team heeft innovatieve ontwerpen gemaakt en een duidelijk werkplan en ondersteuning gezocht waar nodig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>MAKEN</b>	Het team heeft een effectieve robot- en codeeroplossing ontwikkeld die overeenkomt met de missiestrategie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>HERHALEN</b>	Het team testte herhaaldelijk de robot en code om verbeterpunten te bepalen en nam de bevindingen op in de actuele oplossing.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>COMMUNICEREN</b>	De uitleg van het team over het robotontwerpproces was overtuigend en liet zien hoe alle teamleden betrokken waren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Core Values		BEGINNEND	VOLDOENDE	GOED	UITMUNTEND
<b>ONTDEKKING</b>	Het team heeft nieuwe vaardigheden en ideeën verkend.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>INNOVATIE</b>	Het team heeft creativiteit en doorzettingsvermogen gebruikt om problemen op te lossen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>IMPACT</b>	Het team heeft toegepast wat het heeft geleerd om zijn wereld te verbeteren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>INCLUSIE</b>	Het team heeft respect laten zien en hun verschillen omarmd.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TEAMWORK</b>	De teamleden laten duidelijk laten zien dat zij tijdens de hele ontdekkingsreis als team hebben samengewerkt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>PLEZIER</b>	Het team heeft duidelijk plezier gehad en gevierd wat er is bereikt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## FEEDBACK

Goed gedaan:

Denk aan:



Gebruik onderstaande vragen om het juryformulier in te vullen.

De kleurcodering komt overeen met de rubrieken op het juryformulier:

Blauw –  
Innovatieproject

Groen –  
Robotontwerp

Rood –  
Core Values

## Innovatieproject

<b>BENOEMEN</b>	Beschrijf het probleem dat jullie probeerden op te lossen en het onderzoek dat jullie hebben gedaan.
<b>ONTWERPEN</b>	Hadden jullie veel ideeën en wat is het meest innovatieve aan het idee dat jullie kozen?
<b>MAKEN</b>	Beschrijf de stappen die jullie team heeft genomen om jullie projectoplossing te ontwikkelen.
<b>HERHALEN</b>	Hoe is jullie oplossing verbeterd ten opzichte van het oorspronkelijke idee?
<b>COMMUNICEREN</b>	Hoe kan jullie oplossing anderen helpen en invloed hebben op jullie gemeenschap?

## Robotontwerp

<b>BENOEMEN</b>	Welke missies hebben jullie gekozen en waarom?
<b>ONTWERPEN</b>	Hoe hebben jullie het bouwen van de robot en het schrijven van de code aangepakt?
<b>MAKEN</b>	Vertel hoe jullie robot en codering werkt.
<b>HERHALEN</b>	Beschrijf een manier waarop jullie robot gedurende het seizoen beter is geworden.
<b>COMMUNICEREN</b>	Leg de stappen uit die jullie team heeft genomen om de robot te ontwerpen, te bouwen en te programmeren.

## Core Values

In bovenstaande vragen zijn ook al veel Core Values aan bod gekomen.

<b>Core Values</b>	Beschrijf de moeilijkste uitdaging waarmee jullie team werd geconfronteerd en hoe jullie die hebben overwonnen.
	Waar zijn jullie het meest trots op, van alle dingen die jullie team heeft bereikt?
	Hoe hebben jullie ervoor gezorgd dat elk teamlid betrokken was en de robot en codering begreep?