

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

EXPLORE

SCHOOL- EVENEMENTENGIDS

MOGELIJK GEMAAKT DOOR:



In Nederland mogelijk gemaakt door:





FIRST[®] LEGO[®] League
Wereldwijde sponsoren

The **LEGO** Foundation[♥]



SCHOOL- EVENEMENTENGIDS

Hier vind je advies en tips om een spetterend festival te organiseren om alle prestaties van de leerlingen te vieren aan het einde van het programma.

Alles wat je wil weten over het organiseren van een festival op jouw school.



Organiseren van het festival

Doel: Het schoolfestival is hét hoogtepunt om de prestaties van het team gedurende dit hele programma te vieren.



VOORBEREIDING (60 minuten voor het evenement)

Leerkracht:

- Richt de ruimte in.
- Als er genoeg ruimte is, kun je zitplaatsen maken voor publiek, het team en familieleden.
- Zorg ervoor dat elk team een eigen plekje heeft waar ze tijdens het festival kunnen zitten en werken.
- Zet materialen klaar voor extra activiteiten (indien gewenst) die de teams tijdens het beoordelen kunnen doen.

Leerkracht/juryleden:

- Bepaal waar de teams hun werk gaan presenteren. Beslis of dit voor de hele klas is of alleen voor de leerkracht en/of de juryleden.
- Zorg ervoor dat je de beoordelingsformulieren en de vragen hebt (één per team).
- Kijk naar de beoordeling en aantekeningen van de leerkracht gedurende het programma om de vooruitgang van elk team te zien.
- Misschien wil je extra activiteiten die de teams kunnen doen terwijl andere teams worden beoordeeld. Dit kan bijvoorbeeld vrij bouwen met LEGO® zijn of STEM-gerelateerde activiteiten.

Uitbreiding

- Als er meer dan 5 teams zijn, kun je de grootte van het festival en, indien beschikbaar, de ruimte aanpassen.
- De teams kunnen hun presentatie geven aan de jury in een aparte ruimte.
- Je kunt STEM-gerelateerde activiteiten organiseren voor de teams.
- Als er voldoende ruimte is, nodig dan ouders/verzorgers of andere klassen uit zodat de teams het enthousiasme met hen kunnen delen.
- Je kunt dit evenement organiseren als STEM avond en daarmee de hele school en alle ouders uitnodigen.



Organiseren van het festival

TAAK 1: INTRODUCTIE (10 minuten)

Leerkracht:

- Heet de teams welkom en deel het tijdschema.
- Benadruk dat het doel van het festival is om teams hun werk te laten zien.
- Laat de 'FIRST® LEGO® League Teamwork Makes the Dream Work'-video zien. Zorg ervoor dat de kinderen PLEZIER hebben.

Tips

- Het delen van hun werk is voor sommige leerlingen misschien een nieuwe ervaring, dus zorg ervoor dat de juryleden op een positieve manier communiceren en dat de kinderen zich op hun gemak voelen!
- Teams die niet beoordeeld worden, kunnen extra activiteiten doen of het werk van de andere teams bekijken.

TAAK 2: BEOORDELING (50 minuten)

Leerkracht:

- Geef elk team zes minuten om hun teammodel en teamposter te presenteren. De volgorde maakt niet uit.
- Plan voor elk team vier minuten om vragen te beantwoorden van de leerkracht/jurylid of andere leerlingen.
- Teams die op dat moment niet worden beoordeeld kunnen meedoen aan de extra activiteiten of kijken naar het werk van de andere teams.

Leerkracht/juryleden:

- Vul voor ieder team een beoordelingsformulier in. Dit is een aanvulling op de beoordeling die de leerkracht tijdens de 12 sessies heeft gemaakt.



Organiseren van het festival

TAAK 3: OPRUIMEN EN JURYOVERLEG (10 minuten)

Leerkracht:

- Zorg ervoor dat iedereen helpt met opruimen en dat de teams hun eigen materialen goed opbergen.

Leerkracht/juryleden:

- De rol van een jurylid is om interesse te tonen in de ideeën van de teams.
- Neem mee of de teams Core Values hebben laten zien gedurende het hele programma.
- Het doel van het festival is om de prestaties van de teams te vieren.
- Gebruik de formulieren als hulpmiddel bij het maken van de beoordeling en, indien van toepassing, bij het toekennen van prijzen.

TAAK 4: PRIJSUITREIKING (15 minuten)

Leerkracht:

- Zet alle teams in het zonnetje!
- Zorg ervoor dat de kinderen PLEZIER hebben – je kunt het *FIRST*® LEGO® League liedje herhalen.
- Geef alle teams een prijs.

WAT IS HET VERVOLG?

- Blijf de LEGO® Education SPIKE™ Essential/WeDo 2.0 sets in je lessen gebruiken. Er zijn tal van activiteiten beschikbaar op de site van LEGO Education.



LEGO
Education
Activiteiten

TIPS VOOR DE PRIJSUITREIKING

- Print voor elk kind een oorkonde. Je kunt ook een kleine prijs geven, zoals een medaille.
- Een leuke manier om teams te waarderen is een brief naar de ouders/verzorgers over het programma en wat de teams hebben bereikt.



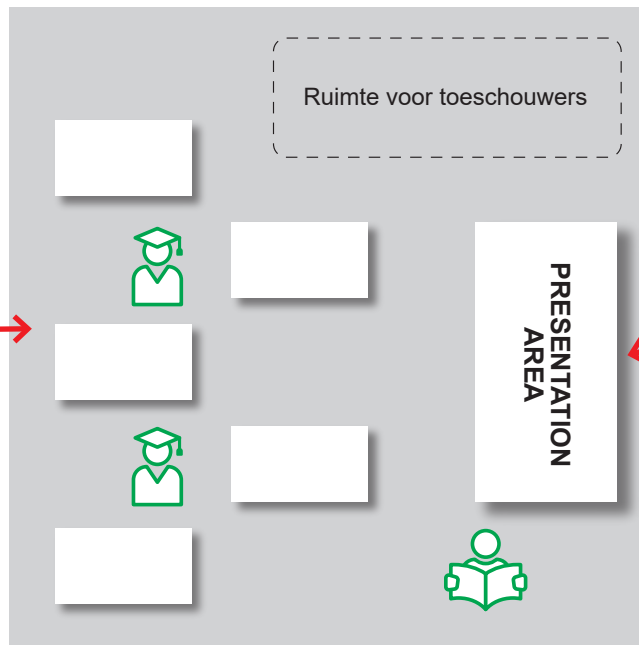
Oorkondes



Festivalopstelling

Indeling van jouw ruimte

Ruimte met tafels voor de teams waar ze kunnen zitten en hun materialen neer kunnen leggen. Dit kan ook de ruimte zijn waar ze hun werk presenteren. Een andere optie is dat de teams om de beurt naar de presentatieruimte gaan.



Als je ervoor kiest om de teams niet bij hun tafel te laten presenteren, dan is er een ruimte nodig waar de teams wél kunnen presenteren. Dit kan vooraan in het klaslokaal zijn, aan de zijkant, of in een aparte ruimte

Tijd

- Wanneer: Tijdens de lessen, tijdens een bijeenkomst of na schooltijd.
- Tijdsduur: 2-3 uur afhankelijk van het aantal deelnemende teams. Dit kan ook opgesplitst worden over twee verschillende lessen.

Ruimte

- Het festival kan plaatsvinden in een klaslokaal, de hal van de school of een andere grote ruimte.
- Een aparte ruimte voor de leerkracht en vrijwilligers voor het juryoverleg is handig.

Awards en oorkondes

- Er is een lijst met awards om de prestaties van de teams te waarderen.
- Het is leuk om alle deelnemende leerlingen een oorkonde of kleine prijs te geven.

Medewerkers



- Eén leerkracht kan dit festival organiseren.
- Het is handig als er 2-3 vrijwilligers meehelpen. Dit kunnen leerkrachten, schoolmedewerkers, oudere leerlingen of ouders/verzorgers e.d. zijn.
- De leerkracht/jury moet enige kennis van het programma en het beoordelingsformulier hebben.



Voorbeeld van een tijdschema

Gedetailleerd tijdschema

9:00-9:10	Introductie
9:10-9:15	Overgang
9:15-11:05	Beoordeling
9:20-9:30	Team 1
9:40-9:50	Team 2
10:00-10:10	Team 3
10:20-10:30	Team 4
10:40-10:50	Team 5
11:05-11:15	Opruimen en juryoverleg
11:15-11:30	Prijsuitreiking

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

Een festival kan in één of twee sessies, na schooltijd of in het weekend worden gehouden.

Tips voor het tijdschema

- Het voorbeeldschema is voor vijf teams. Het schema moet aangepast worden aan het aantal deelnemende teams.
- Extra activiteiten kunnen tijdens de beoordeling worden gedaan.



Maak er een feest van!



Naam: _____ Teamnaam/nummer: _____

Juryleden dienen één vakje aan te kruisen op elke regel om de prestatie van het team aan te geven.

Beoordelingscriteria:

Beginnend: Dit item begon zich te ontwikkelen in het teammodel, poster, presentatie en antwoorden.

Goed: Het team liet dit item duidelijk zien in hun teammodel, poster, presentatie en antwoorden.

Uitmuntend: Het team ging verder dan de uitdaging op dit gebied.

		Beginnend	Goed	Uitmuntend
OPLOSSING VAN DE UITDAGING				
Wat heeft jouw team geleerd over de uitdaging?	Het team leerde over de uitdaging en verkende mogelijke oplossingen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe kan dit impact hebben voor jullie omgeving?	De oplossing van het team kan een grote impact hebben op de omgeving.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CORE VALUES				
Hoe hebben jullie Core Values gebruikt?	De teamleden legden uit hoe zij als team werkten en de Core Values begrepen door voorbeelden te geven.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Welke vaardigheden hebben jullie van elkaar geleerd?	De teamleden lieten zien dat ze nieuwe vaardigheden hebben geleerd door samen te werken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TEAMMODEL				
Beschrijf jullie teammodel.	Het team beschreef het teammodel en de oplossingen voor de uitdaging.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe hebben jullie de Explore set verwerkt in jullie teammodel?	Het team beschreef hoe zij een of meer van de onderdelen creatief hebben gebruikt in hun teammodel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CODERING				
Welk deel van jullie teammodel is gemotoriseerd?	Het team legde uit hoe zij motor(en) en sensoren gebruikte om hun model te laten bewegen en interactief te maken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe hebben jullie het gemotoriseerde onderdeel gecodeerd?	Teamleden legden uit hoe hun code hun model liet bewegen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TEAMPOSTER				
Wat staat er op jullie teamposter?	De poster toonde informatie over hun oplossing van de uitdaging, teammodel, codering en hun team.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoe laat de poster jullie ontdekkingsreis zien?	Teamleden vertelden of lieten zien hoe zij als team hebben gewerkt aan hun poster.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Beoordelvingsvragen

Hier zijn een aantal vragen ter voorbereiding op het festival. Je kunt deze vragen gebruiken om de teams te helpen hun ontdekkingsreis uit de leggen, wat ze hebben geleerd en gemaakt.

Oplissing van de uitdaging

- Wat heeft jullie team geleerd over de uitdaging?
- Hoe kan dit impact hebben voor jullie omgeving?

Core Values

- Hoe hebben jullie Core Values gebruikt?
- Welke vaardigheden hebben jullie van elkaar geleerd?

Teammodel

- Kunnen jullie het teammodel beschrijven?
- Hoe hebben jullie de Explore set verwerkt in jullie teammodel?

Codering

- Welk deel van het teammodel is gemotoriseerd?
- Hoe hebben jullie het gemotoriseerde deel gecodeerd?

Teamposter

- Wat staat er op jullie teamposter?
- Hoe laat de poster jullie ontdekkingsreis zien?

Mogelijke awards

Gebruik het beoordelingsformulier als hulpmiddel bij de toekenning van de Awards. Elk team krijgt één Award. Dezelfde Award kan aan meerdere teams worden toegekend. Uiteraard mogen jullie ook zelf Awards bedenken en toekennen.

Oplossing Award

Deze teams toonden uitstekende probleemoplossende vaardigheden om een innovatieve en bruikbare oplossing voor de uitdaging te maken.

Codering Award

Deze teams gaven effectieve uitleg over hoe de code hun teammodel deed bewegen en toonden goede communicatieve vaardigheden.

Core Values Award

Deze teams lieten zien dat ze uitstekend samen hebben gewerkt bij het verkennen van de uitdaging en laten zien dat zij de *FIRST*® Core Values volledig begrijpen.

Teamposter Award

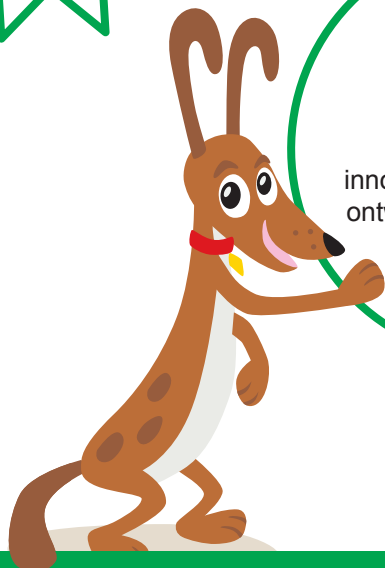
Deze teams lieten creativiteit zien op hun teamposter en legden duidelijk uit wat ze hebben geleerd tijdens hun *FIRST*® LEGO® League Explore ontdekkingsreis.

Teammodel Award

Deze teams waren innovatief en creatief in het ontwerpen en bouwen van hun teammodellen.

Verzin je eigen Award

Deze teams krijgen waardering voor prestaties buiten de lijst van Awards, bijvoorbeeld de Impact Award.





LEGO, the LEGO logo, and the SPIKE logo are trademarks of the/sont des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2023 The LEGO Group. All rights reserved/Tous droits réservés/Todos los derechos reservados. *FIRST*® and the *FIRST*® logo are trademarks of For Inspiration and Recognition of Science and Technology (*FIRST*). LEGO® is a registered trademark of the LEGO Group. *FIRST*® LEGO® League is a jointly held trademark of *FIRST* and the LEGO Group.