

Hejsan!

Kodarklubben kommer under hösten 2023 att arrangera en First Lego League turnering på Åland. Vi hoppas att skolorna vill delta då detta koncept passar bra in i skolans verksamhet och matchar med läroplanen. Konceptet passar både i stora och små skolor och vi skulle gärna komma till er skola och berätta om detta för era lärare.

First Lego League Challenge är en kunskaps- och teknologitävling som sträcker sig över 8 veckor. Målet är att inspirera barn och unga i åldern 10-16 år till att bli morgondagens ingenjörer, forskare och problemlösare. Under projektet kommer deltagarna att utforska och uppleva skaparglädje, se sina egna idéer i praktiken och lära sig att programmera.

First Lego League arrangeras i över 100 länder och har arrangerats i Skandinavien sedan år 2000.

De flesta lag kommer från skolor, detta eftersom First Lego League dels är väl förankrat i läroplanerna, dels är ett bra sätt att jobba med klassmiljön samtidigt som eleverna verkligen lär sig. Vi hoppas att er skola vill ställa upp med ett eller flera lag i tävlingen.

Kodarklubben har deltagit med lag i tävlingen sedan 2019 och har upplevt glädjen och läroivern hos barnen som deltagit. Barnen som varit med har varit mellan 8 och 15 år gamla, så vi vet av erfarenhet att det verkligen passar alla åldrar! Nu vill vi lyfta konceptet till de åländska och finlandssvenska skolorna och arrangera en egen deltävling på Åland.

Vi kommer att vara en del av organisationen First Lego League Scandinavia och deltävlingen kommer att vara en uttagning till den skandinaviska finalen. Det lag som presterar bäst i samtliga delmoment i tävlingen kommer att få representera Åland i den skandinaviska finalen. Här kommer klubben att hjälpa till med researrangemang och kostnader.

Lagen jobbar under tiden september till november med tre delar:

1. **Projekt**

Projektet är den del som innehåller forskning och här ska lagen forska inom årets tema. Lagen måste ställa en relevant problemställning och hitta en lösning. Lösningen kan vara en produkt, en tjänst, en förbättring på något som redan finns eller en annan innovativ lösning. Lagen ska även dela sin lösning.

2. **Teknologi/robottävlingen**

Den teknologiska delen innebär att lagen ska lära sig programmera en Spike Prime eller en Lego Mindstorms Robot och använda den för att lösa olika uppdrag på en robotbana (banan följer med i Challengeset).

3. **Kärnvärden**

Kärnvärdena genomsyrar samtliga kategorier och ska vara tydliga genom hela projekttiden. Fokuset ska ligga på att alla i laget ska jobba tillsammans, respektera varandra och ha kul.

På tävlingsdagen tävlar lagen om priser inom projekt, teknik, kärnvärden och robotkörning. Framför allt firar vi gemensamt den fantastiska insats alla lag har gjort under den projekttiden!

I december reser det vinnande laget till den skandinaviska finalen och representerar Åland i en vänskaplig kamp mot de övriga turneringsvinnarna.

Kodarklubben fungerar som stöd för lärarna eller andra frivilliga lagledare och arrangerar utbildningar för de deltagande lagledarna.

Hälsningar Ann-Sofi Perjus och Christer Boedeker, projektansvariga