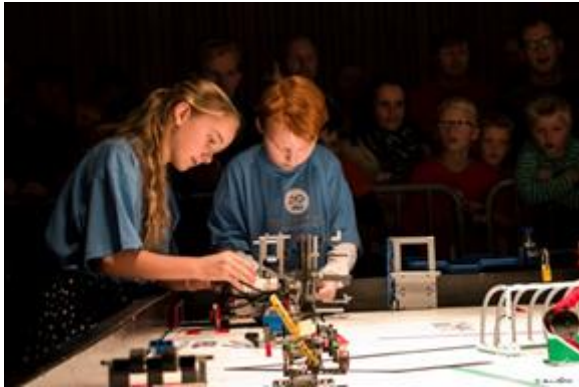


FIRST LEGO League Haugalandet 2022



Søknad om støtte til teknologi- og forskningsturnering



Besøk vår facebookside:
www.facebook.com/firstlegoleaguehaugesund

FLL er et verdensomspennende rekrutteringsprogram hvor barn og unge i aldersgruppen 10-16 år konkurrerer i teknologi og forskning. I 2021 deltok over 250.000 barn fra mer enn 90 land i turneringen.

Hensikten er å stimulere barns interesse for teknologi og fokusere på samarbeid og prosjektarbeid.

Lag over hele verden mottar det samme oppdraget på samme tid. Lagene har 2 måneders forberedelsestid før turneringsdagen i november.

Vinneren av FLL-Haugalandet går videre til den skandinaviske finale.

For trettende gang inviterer vi lag i hele vår region til å bli med på First Lego League i Haugalandet. Under tidligere turneringer har mer enn 300 barn og unge fra kommunene i Nord Rogaland vært opptatt med prosjektarbeid innen teknologi og forskning i hele 8 uker.

”Det varmer et ingeniørhjerne å se så mange gode tekniske løsninger...” (Dommer 2008)

Budsjett: kr. 100.000,-

Finansieringsplan:

Tekna Haugaland	: 40.000,-
6-7 næringslivssponsorer á kr. 5000-15 000,-	: 60.000,-
Totalt	: 100.000,-

Som samarbeidspartner av FLL Haugalandet, blir din Kommune en viktig del av rekrutteringsarbeidet innen realfag. I tillegg tilbyr vi profilering på storskjerm og foldere på konkurransedagen. På www.hjernekraft.org og vår egen facebookside vil også kommunens logo synliggjøres.

Vi søker med dette Karmøy Kommune om støtte til FLL 2022 pålydende kr. 10.000,-

Ta kontakt dersom dere har spørsmål.

Med beste hilsen prosjektgruppen FLL Haugalandet.

Kopervik 24. august 2022

v/Jan Erik Søvig
Prosjektleder
Mobil: 986 19 149

e-post: jaso@karmoy.kommune.no



Nonstop klarte å ta en "selfie" med kronprinsesse Mary som åpnet skandinavisk finale 2014



Hva er FIRST LEGO League (FLL)?

Teknologiturnering

FLL er et stort og verdensomspennende arrangement. Konkurransen tar utgangspunkt i en robot produsert av Lego, som kan programmeres til å utføre ulike handlinger i tillegg til en forskningsoppgave.

Prosjektbasert

Det hele starter med at lag melder seg på konkurransen på www.hjernekraft.no. Oppdraget slippes i september og deretter følger en forberedelsestid før den store turneringsdagen november. Lagene skal i tillegg til å konkurrere i programmering av roboter, også holde et foredrag om tema, legge fram en teknisk presentasjon av lagets programmeringsløsninger, føre loggbok, lage et show på 3 min (valgfritt), publisere egen forskning og markedsføre laget sitt på konkurransedagen.



På turneringsdagen vil to lag

koncurrere parallelt i robotkonkurransen. Lagene skal utføre oppdrag innen 2,5 min. Dommere noterer poeng, og lagene har tre forsøk. De åtte beste lagene går videre til kvartfinalen. I tillegg bedømmes lagene i teknisk presentasjon og fremføring av foredrag. Laget som totalt sett får høyest poengsum, blir champions, og går videre til den skandinaviske finalen.

I motsetning til tradisjonell oppgaveløsning hvor man leter etter det ene fasitsvaret, krever FLL problemløsning, vilje til å ta risiko, eksperimentering, mislykkede forsøk underveis og til slutt et vellykket resultat. Barna arbeider med et oppdrag som har mange riktige løsninger. Stikkord i problemløsningsprosessen er engasjement til å forske, designe, bygge, eksperimentere og teste.

Dommere

Vi ønsker å invitere representanter fra næringslivet til å stille med dommere til konkurransen. Det er en tradisjon i FLL sammenheng at sponsorene på denne måten har en aktiv rolle på turneringsdagen, og har vært en populær ordning. Dommerne vil få et veiledningskurs i forkant. Det vil være behov for dommere ved robotkonkurransen, bedømming av foredrag, teknisk presentasjon og loggbok. I tillegg vil vi trenge noen "flyvende dommere", som har som oppgave å vurdere samarbeid og "stå på vilje" under konkurransen.



Målgruppe

FLL turneringen henvender seg først og fremst til skolene og elever i alderen 10-16 år, men det har også vært tradisjon at vennegjenger og fritidsklubber kan stille lag. Dette er en festdag med stor underholdningsverdi for alle teknologiinteresserte.

Les mer på www.hjernekraft.org