Årsrapport 2023

Sæson MASTERPIECE℠
Supported by META

Indholdesfortegnelse

Coding Pirates: Operatør på *FIRST®* LEGO® League 3

Konceptetet..... 4

FIRST® LEGO® League Challenge..... 5

FIRST® LEGO® League Explore..... 7

FIRST®LEGO® League Discover..... 8

MASTERPIECE℠ : The future is yours to create!..... 9

DM-finalisterne..... 9

Finalen..... 10

Programmet..... 12

Citater fra frivillige..... 13

Lasse Winther..... 14

Årets Prisfordeling..... 15

Mediedækning..... 17

Sponsorer..... 19

Tak..... 20

Coding Pirates: Operatør på *FIRST®* LEGO® League

Coding Pirates er en forening, som vil fremme børn og unges produktive og kreative IT-kompetencer via afholdelse af ugentlige klubaftener, workshops og online kollaboration sammen med andre Coding Pirates-afdelinger. Coding Pirates sigter efter at skabe teknologiforståelse mellem børn og unge og skabe innovative produktudviklere. Coding Pirates er en non-profit organisation, og som hovednerve i organisationen står IT-professionelle, lærere, programmører, forskere og entreprenører, som alle har det til fælles, at de ser et behov for et tilbud til børn og unge, der vil styrke deres IT-kompetencer og kreativitet.

Siden 2022 har Coding Pirates været operatør på *FIRST®* LEGO® League. I Coding Pirates tror vi på, at vi skaber nysgerrige børn gennem lærerig leg med stort engagement og frihed til selvbestemmelse. Vi får motiverede og engagerede børn, når vi lader dem udfolde sig på tværs af køn, alder og evner.

Samarbejdet med *FIRST®* LEGO® League stemmer perfekt ind i Coding Pirates legende tilgang til teknologier og IT. Gennem samarbejdet er det vores ambition, at vi får endnu flere børn med på det teknologiske tog.

Tak til LEGO® Education for at række ud!

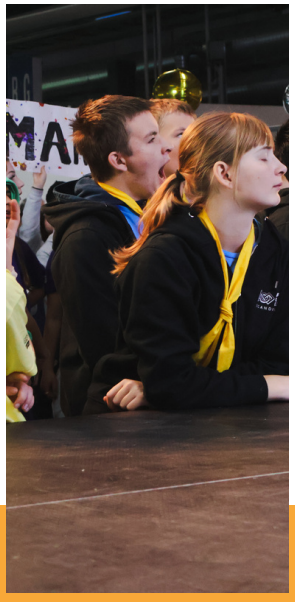
Konceptetet

Siden 2022 har Coding Pirates faciliteret *FIRST®* LEGO® League i Danmark med formålet at give børn unikke og lærerige oplevelser indenfor STEM.

FIRST® LEGO® League er en global videns- og teknologiturnering for børn i alderen 4 til 16 år. Konceptets overordnede mål er at give flest mulige børn og unge chancen for at opleve, lære og besidde kundskaber indenfor *FIRST®* LEGO® League (FLL). Vi lever i et samfund i rivende udvikling indenfor teknologi og digitalisering. Vi ser derfor et tydeligt behov for, at børn og unge udvikler kompetencer, der skal hjælpe dem til at løse fremtidens udfordringer. Ingen kan spå om, hvad der er brug for i fremtiden, men vi ved, at evner indenfor problemløsning, samarbejde og innovation altid vil være relevante. Hertil kommer den teknologiske forståelse og indsigt.

Fællesværdierne for Coding Pirates og *FIRST®* LEGO® League er, at vi ønsker, at børn og unge skal være aktive brugere af og skabere med teknologien fremfor passive forbrugere. I *FIRST®* LEGO® League får holdene mulighed for at stille spørgsmål, finde problemstillinger, og ikke mindst løsninger. De får lov til at påvirke og skabe teknologien selv, når de konstruerer, programmerer og tænker kreativt. Alt sammen i samarbejde med hinanden i fællesskab om årets tema. I Coding Pirates og *FIRST®* LEGO® League tror vi på, at det er måden, hvorpå vi skaber nysgerrige børn og unge indenfor STEM (Science, Technology, Engineering & Math).

Coding Pirates faciliterer *FIRST®* LEGO® League redskaberne til klubberne, medlemssystemer, hjemmeside mv. Bag Danmarkfinalen står projektteamet fra Coding Pirates. Lokalfinalerne planlægges eksternt på tværs af landet. I år deltog 3500 børn og unge i de tre programmer.



FIRST® LEGO® League Challenge

FIRST® LEGO® League Challenge er verdens største konkurrence indenfor teknologi og videnskab. Hvert efterår lanceres et nyt tema, som holdene skal arbejde ud fra i mindst otte uger. Challenge er for børn og unge i alderen 10-16 år. Årets samfundsrelevante tema skal være med til at inspirere deltagerne til at blive morgendagens ingeniører, forskere og problemløsere indenfor arbejdet med STEM (Science, Technology, Engineering & Math).

I løbet af projektperioden skal deltagerne innovere, programmere, udforske og designe indenfor et på forhånd givet tema. *FIRST®* LEGO® League Challenge består af **Projektudvikling** og **Teknologi** samt **Kerneværdier**, der omfavner hele konkurrencen.

Projektudvikling: Holdene skal selv finde en problemstilling passende for årets tema. Gennem otte uger skal de undersøge, tænke kreativt og i sidste ende komme med en ny eller forbedret løsning på deres problem. Løsningen skal præsenteres for dommeren til konkurrencen.

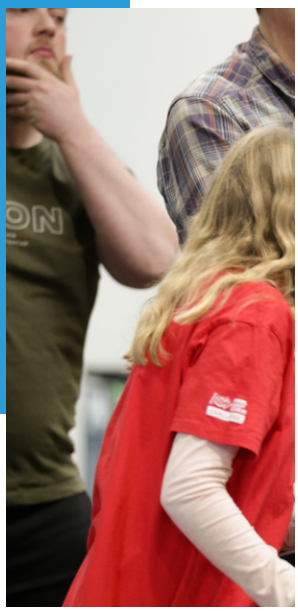
Teknologi: Holdene skal bygge og programmere en robot i LEGO® Education SPIKE™, der skal dyste på robotbanen. Hvert hold har 2 1/2 minut, hvor de dyster mod et andet hold. Holdene skal både løse opgaver individuelt, men de kan opnå flere point, hvis de formår at samarbejde med deres konkurrenter under dysten. Udover at de skal kører robotløb, så skal de også præsentere deres robotdesign, strategi og programmering for dommerne.

235 hold deltog i forløbet

222 deltog i konkurrencen

Værtsbyer for Lokalfinalerne

- Aalborg
- Billund
- Esbjerg
- Fredensborg
- Færøerne
- Gentofte
- Gladsaxe
- Hørsholm
- Kolding
- Odense
- Roskilde



Kerneværdierne er gennemgående for hele konkurrencen. De skal integreres i alle konkurrencens elementer, ikke kun på turneringsdagen, men også i forløbet op til. De omhandler deltagernes evner til at samarbejde, skabe inddragelse og fællesskab. Til konkurrencen skal de fremlægge for dommerne, hvordan de har arbejdet med disse elementer. De skal desuden forberede en stand, der selvforklarende præstentere deres projekt.

Holdenes arbejde giver dem mulighed for at deltage i en lokalfinale i deres nærområde. Til konkurrencen modtager alle diplomer og priser indenfor et antal udvalgte kategorier. Vinderne går videre til Danmarksmesterskaberne.

Kerneværdier

Opdagelse: Vi udforsker nye færdigheder og ideer.
Innovation: Vi bruger kreativitet og udholdenhed til at løse problemer.
Effekt: Vi anvender det, vi lærer, til at forbedre vores verden.
Inklusion : Vi respekterer hinanden og rummer hinandens forskelligheder.
Teamwork: Vi er stærkere, når vi står sammen.
Sjov: Vi har det sjovt!

FIRST® LEGO® League Explore

FIRST® LEGO® League Explore bygger på de samme principper som Challenge, men i en forenklet udgave. Aldersgruppen er børn fra 6 til 9 år, og formålet er at åbne deres verden for videnskab og teknologi. Børnene skal forsøge at finde en løsning en problemstilling, der tager udgangspunkt i den virkelige verden. Fantasien udfordres, når der skal designes, bygges og løses problemer.

EXPLORE forløbet kulminerer i en kreativ festival, hvor holdene præsenterer deres holdmodeller og holdplancher. Forældre møder ofte op til festivalen og sammen med nogle udvalgte 'dommergrupper' sørger de for, at børnene får en god oplevelse, ved at spørge ind til processen, modellerne og udstillingen.

170 hold deltog i forløbet

160 deltog i konkurrencen

Værtsbyer for festivaler

- Billund
- Lemvig
- Gentofte
  160 hold samlet på rådhuset

FIRST® LEGO® League Discover

FIRST® LEGO® League Discover underbygger legende læring i børnehaven. Discover er *FIRST®* LEGO® League for de mindste børn i alderen 4-6 år.

Gennem leg lærer børn at samarbejde, og de stimuleres af deres naturlige nysgerrighed. Discover skaber glæde og lyst til at udforske. Der er fokus på, at børnene skal udvikle deres selvtillid, sociale færdigheder og stimulere deres naturlige nysgerrighed. Formålet med Discover er at introducere børn til STEM ved at koble STEM sammen med deres virkelige verden. Gennem gode oplevelser og meningsfulde udfordringer opnår børnene deres første færdigheder indenfor STEM. Deres udforskningstrang pirres og de opnår nogle gode læringsvaner

102 hold deltog i forløbet

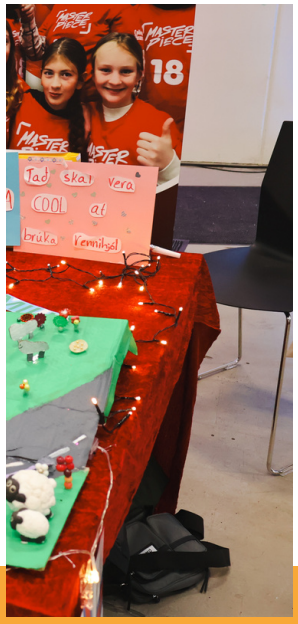
68 deltog i festivalen

Værtsbyer for festivaler

- Gentofte

The future is yours to create!

Temaet for 2023 var MASTERPIECE℠ - the future is yours to create! Med årets tema skulle holdene præsentere en problemstilling, hvor de kom med ideer til skabelsen af deres fremtid. På robotbanen kom det til udtryk med LEGO-figurer, der illustrerer scenekunst, filmkamaraer, 4D- illustrationer, en soundbox, 3D-printer, sang, og et kunstnerisk og grafisk print på selve banen. Her skulle holdenes robotter få scenen til at dreje rundt, styre knapperne på soundboxen, placere LEGO-figurerne i deres tilhørende arbejdsområde og meget mere. Hos holdene kom årets tema til udtryk gennem præsentationen af deres passion. Til Danmarks finale deltog over 250 børn og unge fra Danmark, Færøerne og Island i konkurrencen, - med stor opbakning fra familie og venner.



DM-finalisterne

Power Puff Girls (Aalborg)
Regnbuekrigerne (Aalborg)
Green Team (Billund)
The ArTech Innovators (Billund)
Girlpower Vittenberg (Esbjerg)
NXT EV3lution (Esbjerg)
Marius og de 7 små dværge (Fredensborg)
Supersmashers (Fredensborg)
Klossarnir (Færøerne)
Reyðar Tomatir (Færøerne)
Food Fighters (Gentofte)
The Living Books (Gentofte)
Vadgård DaVinci (Gladsaxe)
The Inventors (Gladsaxe)
Einstein Juniors (Hørsholm)
Lost Foodies (Hørsholm)
Ragga's Angels (Island)
Kunstsmølferne (Kolding)
Team Michael Jordan (Kolding)
Human Tech (Odense)
Noob Patrol (Odense)
Gifll (Roskilde)
The RAVET-eers (Roskilde)

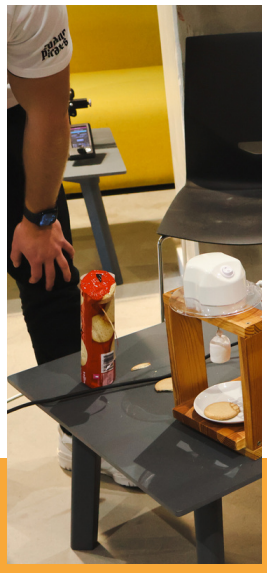
Finalen

Finalen blev afholdt på UCL Odense lørdag d. 25. november. Deltagerne havde mulighed for at komme allerede om fredagen, hvor de kunne møde de andre hold, klargøre deres stand, spise aftensmad på Storms Pakhus og danse og feste til live koncert med Ras Bolding. Herefter gik turen ud til hotellerne, hvor der skulle samles energi til finaledagen.

Spændte og forventningsfulde begyndte de første hold at ankomme lørdag morgen kl. 09:00. De over 50 frivillige var allerede kommet til fællesmorgenmad og briefing om dagen kl. 08:00.

Finalen blev officelt skudt i gang kl. 09:30 med velkomst og indmarch med konferencier Lasse Winther i spidsen. Alle holdene var på scenen, og stemningen var høj fra starten. I løbet af dagen kommenterede Lasse Winther robotkørelsen fra scenen, der blev live-streamet på storskræm og kørt på de lækre borde fra Procraft og Robothuset Fyn. Imens stod Ras Bolding for lækker musik hele dagen i hallen. Børnene hyggede sig imellem robotkørelse, præsentationer og øverunder med de forskellige aktiviter, der var på UCL. Til glæde for deltagere og gæster.

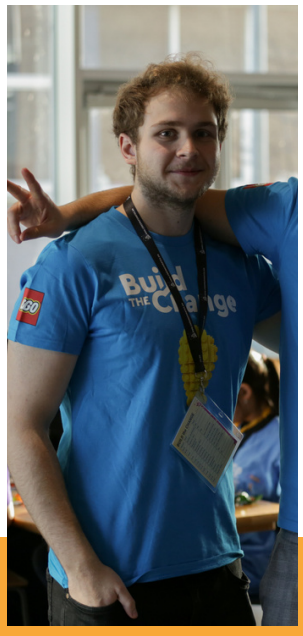
UCL stod for underholdning med deres åbne værksteder, hvor det var muligt at udforske effekten af Green-screen og lege med VR-briller. Peter Hald og Mogens Hinge fra Aarhus Universitet havde taget deres skumfidusmaskine og vinduedypper med. Der bredte sig en velkendt duft af smeltede skumfiduser i området, og alle, der lystede, kunne fornøje sig med en smeltede skumfidus pakket ind i mariekiks.



I indgangen havde Build the Change slået sig ned med massere af LEGO. Her kunne deltagere og gæster bygger deres løsning på, hvordan vi redder dyrerne. Coding Pirates havde i bedste piratstil lavede en skattejagt, der førte alle deltagerne rundt på UCL. Skatten fandt de selvfølgelig i en gemt skattekiste fyldt med guldmønter.

Sidst på eftermiddagen samles alle igen ved scenen, hvor årets priser skulle fordeles. Alle hold blev kaldt på scenen, hvor de på skift blev overrakt en medalje for deres deltagelse. Efterfølgende blev der overrakt priser. Det var en kæmpe fest med nominerede hold på scenen efterfulgt af kåring af vinderen med konfettirør og LEGO-pokaler.

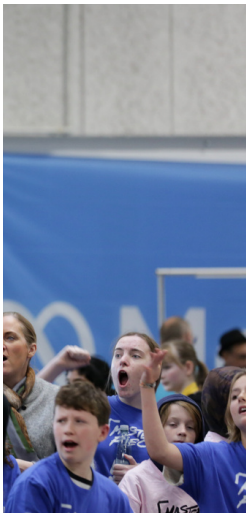
Samlet set var dagen en stor succes for både arrangører, frivillige, hold og gæster. Vi sendte nogle glade og trætte børn hjem sidst på eftermiddagen. De frivillige tog vi med på Storms Pakhus, hvor de fik mad og drikke som tak for deres store indsats. Uden dem ville det slet ikke være muligt at afholde konkurrencen, - så de fortjener helt sikkert en stor anerkendelse! Det samme gør META, der har finanseret finalen. Tak, fordi I giver os mulighed for at skabe en fest for nysgerrige og innovative børn!



To-dags program for alle holdene

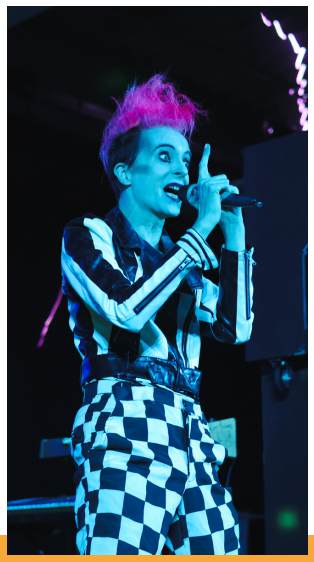
Fredag

16:00: Adgang til UCL, opstilling af udstilling.
18:30: Coding Pirates var vært på Storms Pakhus
19:45: Koncert på UCL med Ras Bolding
20:30: Tak for i dag.



Lørdag

09:00 UCL åbner
09:30 Indmarch og velkomst
10:15 Øverunder starter
10:35 Bedømmelser starter
10:50 Robotkørsel 1 starter
12:00 Frokost
12:40 Robotkørsel 2 starter
14:00 Robotkørsel 3 starter
15:10 Robotkørsel, kvartfinale (uden for konkurrencen)
15:30 Robotkørsel, semifinale (uden for konkurrencen)
15:40 Robotkørsel, finale (uden for konkurrencen)
15:50 Kåringer
16:30 End of play
17:00 Deltagere skal forlade UCL



Rasbolding med band gav koncert fredag aften

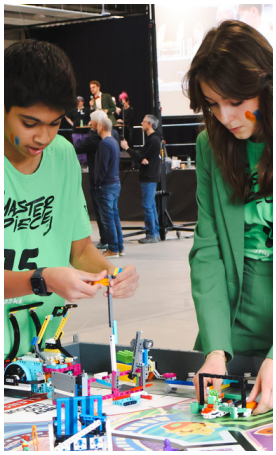
CITATER FRA FRIVILLIGE

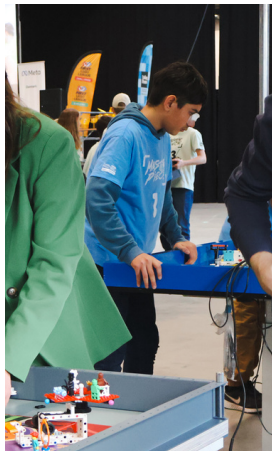
Først og fremmest en stor tak for et virkelig godt og velgennemført arrangement. Alt jeres personale og frivillige gjorde et virkelig godt stykke arbejde og alle børn/deltagere så ud til at have en forrygende dag de længe vil kunne huske.

Selv tak for en super god dag I må gerne beholde mine kontakt-oplysninger

Jeres arrangement var flot og festligt og helt klart en forbedring i forhold til sidste år.
Det var en rigtig god ide at spise i Storms Pakhus fredag aften, det var vores elever meget tilfredse med.

Tusind tak for to fantastiske dage. Power Puff Pigerne havde en fantastisk tur.





Selv tak for et veltilrettelagt og festligt arrangement – det var en fornøjelse at være med. Stor tak til dig og de andre pirater for et kanon arrangement.

Jeg synes det var en god dag og vildt fedt arrangement at være frivillig til.

Lasse Winther (He/Him) • 1.
Engagerer børn og unge i videnskab og teknologi : Laver ex...
2u •

Der er jo totalt fuld cirkel! ⭕ 😯

📖 Drengen i artiklen er mig for halvdelen af mit liv siden. I gang med at bygge, programmere og forbedre en lego-robot 🤖, der skulle dyste mod andre robotter og løse missioner i "First Lego League". 🎉

🌟 I dag, dobbelt så gammel, står jeg på scenen i Danmarks robothovedstad, Odense - og byder som konferencier velkommen til finalen... i SELVSAMME konkurrence. 😯

Robot-banen er en anden, men problemløsningen, holdånden og stemningen er den samme.

🤔 Jeg kan ikke huske hvordan det gik for 12-årige mig dengang. Men det er heller ikke så vigtigt.
Oplevelsen fra eventet har siddet fast lige siden, nemlig:

💡 At teknologi og videnskab er meget mere end støvede bøger og faglokaler 💡

➡️ Det er innovation
🌈 Det er kreativitet
⚙️ Det er problemløsning
👫 Det er holdarbejde
✨ Det er SJOVT

🌱 Når jeg står her på scenen, er jeg med til at give den inspiration og motivation videre, jeg selv fik. En kæmpe ære og privilegium. Og en sjov krølle på "skæbnen" 😉

Tak til Zif, der som lærer tvang mig med i 2010.

... og til Coding Pirates' Édith, Louise for at invitere mig tilbage i år - det er FANTASTISK at opleve jeres vigtige arbejde udspille sig i hundrede børn foran mig.

#FirstLEGOLeague2023DK

Det er ikke hver dag, jeg bliver hæs, men det blev jeg til FLL. For hele dagen var der kampråb, heppekor og tårnhøj stemning hos alle! Jeg var helt i tvivl om jeg havde været til Teknologi-konkurrence eller fodbold - og det er FANTASTISK at opleve at så mange mennesker der synes at STEM er fedt

Citat: Lasse Winther, konferencier til finalen.

ÅRETS PRISFORDELING

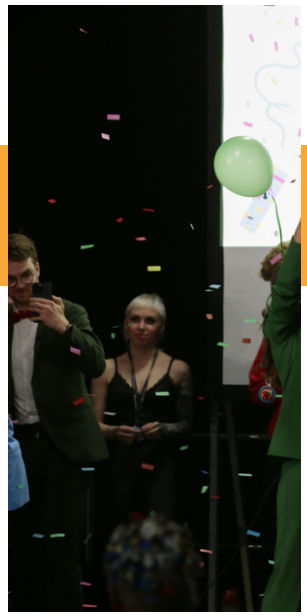
Champion

The Artech Innovators

Nominerede:

NXT Ev3lution

Human Tech



Innovationsprojektet

Green Team,

Nominerede:

The ArTech Innovators

Team Michael Jorden

Kerneværdier

Klossarnir

Nominerede:

Power Puff Girls

Einstein Juniors

Robot design og teknologi

GIFLL, Vanløse

Nominerede:

Regnbuekrigerne

Ragga's Angels

Robotkørsel

Human Tech

Nominerede:

NXT Ev3lution

Regnbuekrigerne

UCL-prisen

UCL-prisen gik til det hold, der gennem udstilling, udklædning og udtryk formåde at skabe fest, farver og positiv stemning for deltagere, frivillige og gæster på dagen. Det er de deltagende hold, der stemmer på de hold, som de mener gør sig fortjent til prisen. Holdene kan fordele 10 point som de ønsker. De må ikke stemme på sig selv, og de skal desuden afgive en stemmeseddel selv for at kunne deltage i konkurrencen

Vinder: Power Puff Girls

META-prisen

Prisen blev tildelt det hold, der havde den mest informative stand. På bedste vis skulle standen formidler holdets arbejde med problemstilling, proces og løsningsforslag.

Vinder: Klossarnir

Coding Pirates-prisen

Da alle frivillige er lige uundværlige for afholdelsen af finalen, sker kåringen ved lodtrækning

Vinder: Knud Skov, Peter Roed, Søren Skov Eriksen

Mediedækning - presse og sociale medier

FIRST® LEGO® League er blevet eksponeret på *FIRST®* LEGO® Leagues egen hjemmeside, samt vores sociale mediekanaler. Herunder Coding Pirates sociale medier. Der er desuden blevet sendt pressemeddelelser ud om finale-eventet til lokale- og nationale medier, - både aviser, radioer og tv-medier. På hjemmesiden er der løbende blevet lavet opdaterede nyhedsbreve om både lokalfinaler og Danmarksfinalen. LOUISE SENDER FRA SLACK PLUS LOUSIE - CAMILLA BOTTKE FLL

42 UGEAVISEN ODENSE

Lokalfinalen i Nørrebro d. 4. november 2023

LEGO-robotter samler børn fra Danmark, Færøerne og Island til en dag med fokus på fællesskab, teknologi og leg

ODENSE: Lørdag 25. november klokken 9 er Odense værtsby for den nationale finale i FIRST LEGO League. Det sker på UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole på Seebladsgade 1.

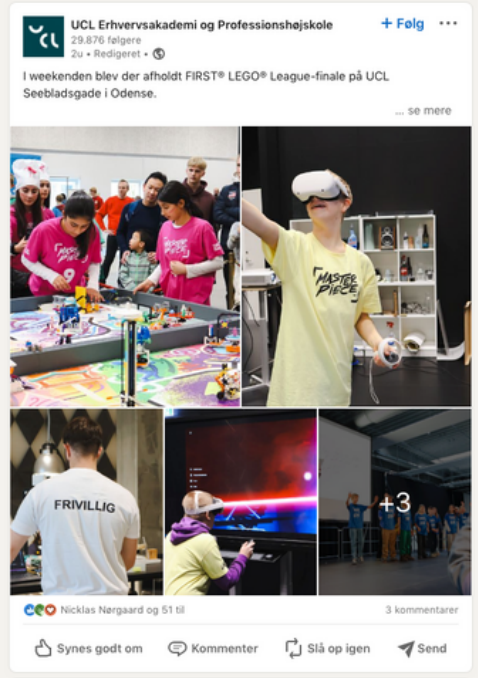
Deltagerne kommer fra Danmark, Færøerne og Island. FIRST LEGO League konceptet er globalt og skal vække børn interesse for STEAM, der står for science, technology, engineering, arts, and math.

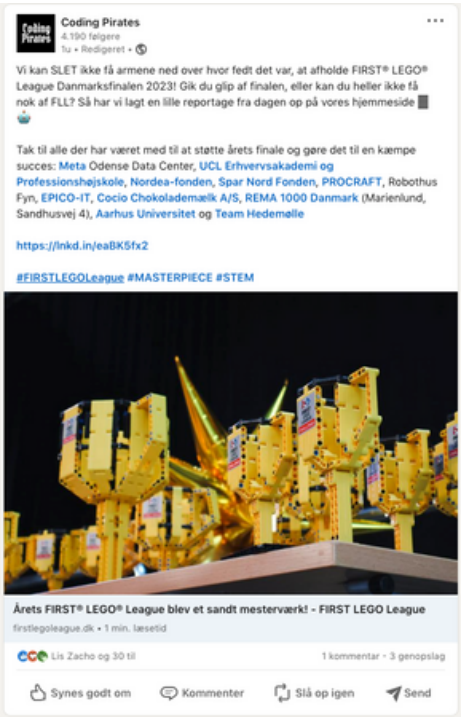
Konkurrencen er med til at udbrede børn og unges interesse for teknologi og videnskab med robotkørsel og markedsføring af deres egne opfindelser.

I Danmark er det non-profit organisationen Coding Pirates, der er operatør på FIRST LEGO League programmet og inviterer til finalen. Coding Pirates består af frivillige klubber fordelt i hele Danmark. Klubberne giver børn og unge mulighed for at udvikle deres teknologiske færdigheder og nyngerrighed for IT.

Kontakt på dagen er Maria Hufnagel Nielsen på tlf. 51 94 36 80. Kontakt inden finalen er Kristian Ibsen på mail kristian.ibsen@coding-pirates.dk eller på tlf. 26 44 71 14.

(nanmw)





Børn fra hele Danmark dystede i Lego-turnering: Ét fynsk hold fik hjælp af borgmester

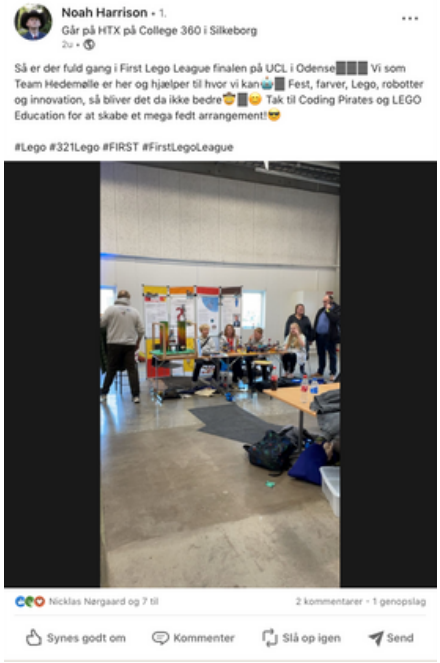
Fra venstre: Jakob Kristensen, Mikkel Borregaard, Ritchi Thourk og Johan Kronborg er de medlemmer af holdet fra Langeskov Skolen, der primært stod for at køre med de hjemmebyggede Lego-robotter til landsfinalen. Foto: Freja Enslev

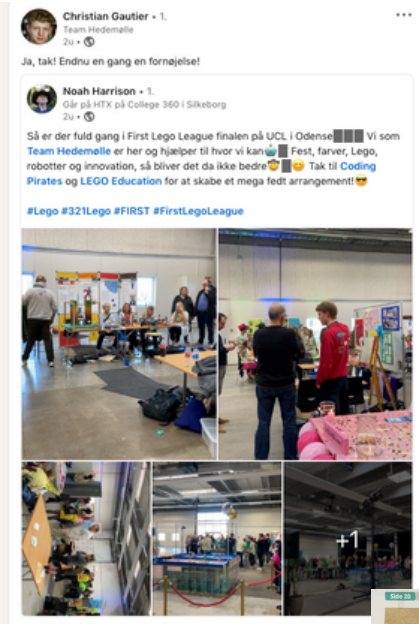
Lørdag var hundredvis af børn fra Danmark, Færøerne og Island samlet i Odense for at deltage i landsmesterskabet i First Lego League. Ét af holdene havde haft en borgmester med på råd under forberedelserne.

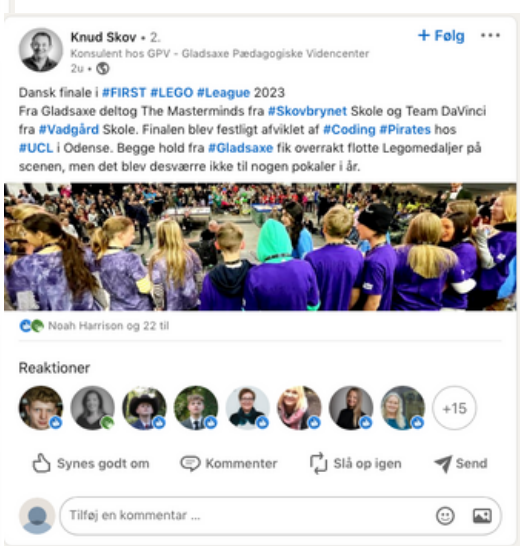
25 nov. 2023 kl. 20:00

Freja Enslev frens@fyens.dk

Mediedækning - presse og sociale medier







Sponsorer

FIRST® LEGO® League er sponsoreret af både lokale og nationale sponsorer. Uden dem var det ikke muligt at skabe *FIRST®* LEGO® League. Alle sponsornavne er delt på sociale medier (linkedin, facebook, instagram), printet på programmer og navneskilte samt lagt på *FIRST®* LEGO® Leagues hjemmeside samt eksponeret på UCL til selve finalen.

TAK TIL ALLE VORES SPONSORER. ET HVERT SPONSORAT TÆLLER!

UCL Odense stod for at levere lokalerne til finalen. Et godt samarbejde udspillede sig for 2. år. PÅ UCL har FIRST® LEGO® League god plads til scene, robotdyst, udstillinger, og lokaler til fremlæggelse af holdenes innovationsprojekter. Samtidig åbner UCL op til deres spændende værksteder med bl.a. GREEN-screen og VR-briller. UCL lagde også navn til årets pris, hvor holdene selv skulle bestemme, hvem de synes var med til at skabe den største fest på dagen af de andre hold.

Vores Supporting sponsor er META. For andet år deltog de på dagen, hvor Lisa Olesen fra META uddelte META-prisen på scenen. META har et stort datacenter i Odense og ønsker at støtte de lokale arrangementer.

Øvrige økonomiske sponsorater kom fra Nordea Fonden og Spar Nord Fonden, mens Epico, Cocio, Rema1000 (Marienlund) og Aarhus Universitet sikrede, at der var lækre goodiebags til børnene og underholdning i løbet af dagen.

Tak til alle deltagere, frivillige, gæster, sponsorer og partnere.

Vi ses i 2024!