



Skab fremtidens verdensborgere gennem hands-on læring med **FIRST® LEGO® League Explore**

Vil du inspirere børn og løfte deres STEM-færdiger til nye højder?

FIRST® LEGO® League Explore tilbyder en enestående mulighed for børn i alderen 6-10 år til at dykke ned i videnskab, teknologi, ingeniørkunst og matematik (STEM) gennem spændende og håndgribelige læringsaktiviteter. Explore-programmet kombinerer leg og læring ved at udfordre børn til at designe, bygge og programmere, mens de arbejder med kreative løsninger på virkelige problemstillinger, samarbejder i hold og udvikler deres kritiske tænkning samt kommunikationsevner.



Hvad er *FIRST* LEGO League Explore?

FIRST LEGO League Explore er et globalt program, der engagerer børn i STEM ved at introducere dem til reelle problemstillinger og inspirere dem til at finde kreative løsninger. Hvert år præsenteres et nyt tema, som har udspring i et af FN's verdensmål samt fokuserer på bæredygtighed. Det giver børn en forståelse for vigtige globale udfordringer. Børnene arbejder sammen i små hold om at udforske emnet, bygge modeller og udvikle innovative ideer.

Hvorfor vælge *FIRST* LEGO League Explore?

Programmet er designet til at være fleksibelt og kan integreres i forskellige læringsmiljøer, såsom klasseværelset, efter-skoletid eller som en del af en makerspace. Ved at deltage i *FIRST* LEGO League Explore får skolen ikke kun mulighed for at fremme STEM-færdigheder blandt eleverne, men også at profilere sig som en innovativ og fremtidsorienteret uddannelsesinstitution.



Giv børnene mulighed for at udvikle en bred vifte af kompetencer

STEM-Færdigheder:

Børnene lærer praktiske ingeniørfærdigheder, når de arbejder med forskellige materialer og teknologier. De får mulighed for at forstå og anvende videnskabelige og teknologiske begreber i praksis.

Kreativitet og Innovation:

Programmet opmuntrer børnene til at tænke ud af boksen og udvikle unikke løsninger til de udfordringer, som de står overfor.

Samarbejde og Kommunikation:

Deltagelse i *FIRST* LEGO League Explore kræver samarbejde og deling af ideer. Børnene arbejder i små hold, hvilket fremmer deres samarbejde- og kommunikationsevner. Hands-on aktiviteter engagerer børnene og gør læring sjovere og mere interaktiv, hvilket kan være særligt gavnligt for børn, der ellers ikke deltager aktivt.



Sådan kommer I i gang

- Opret en profil som vejleder med kontakt-, betalings- og leveringsinformation.
- Overvej dine muligheder (**FESTIVAL & SANDBOX**) og tilmeld dit hold
- Bestil LEGO sæt (indeholder en måtte og LEGO modeller) – bestil online på firstlegoleague.dk, når du tilmelde dit/dine hold
- Køb SPIKE™ Essential LEGO robot hos vores partner LEKOLAR med 12% rabat



Ved tilmelding til *FIRST LEGO League Explore* får I adgang til:

- **Lærervejledning og session-slides**, der hjælper med at strukturere undervisningen og sikre, at alle børnene får mest muligt ud af deres oplevelse.
- **Opfinderbogen**, som børnene bruger til at registrere deres idéer, noter og skitser gennem de 12 sessioner.
- **Adgang til køb af årets Explore sæt**, specifikt designet til årets tema, der indeholder alle nødvendige materialer til at gennemføre udfordringerne.
- **T-shirts til holdet**, når I tilmelder jer under **FESTIVAL**



LEGO Education SPIKE Essential eller WeDo 2.0:

Disse sæt bruges til at bygge og programmere modellerne. Hver enhed er designet til at engagere og begejstre eleverne gennem praktisk STEM-læring.



Explore Sæt:

Hver gruppe skal bruge et Explore sæt, der indeholder over 700 LEGO elementer, som hjælper eleverne med at bringe deres model til live. Sættet bruges sammen med SPIKE Essential til at få modellen til at interagere med omgivelserne.

Integration af *FIRST* LEGO League i fagene

Eksempler på tværfaglig undervisning

Tværfaglige projekter: *FIRST* LEGO League Explore kan integreres i tværfaglige projekter, hvor eleverne anvender færdigheder fra flere fagområder til at løse komplekse problemstillinger. Det fremmer en holistisk tilgang til læring og udvikler elevernes evner til at tænke kritisk og arbejde sammen.



Natur og teknologi

Eleverne kan anvende deres viden om naturvidenskab til at forstå de problemstillinger, de arbejder med i årets tema. F.eks. kan de undersøge bæredygtighed og miljøpåvirkninger, når de udvikler deres løsninger.



Teknologiforståelse

Arbejdet med LEGO Education SPIKE Essential eller WeDo 2.0 udvikler elevernes teknologiske færdigheder, herunder design og konstruktion af modeller, hvilket styrker deres problemløsningsevner.



Dansk

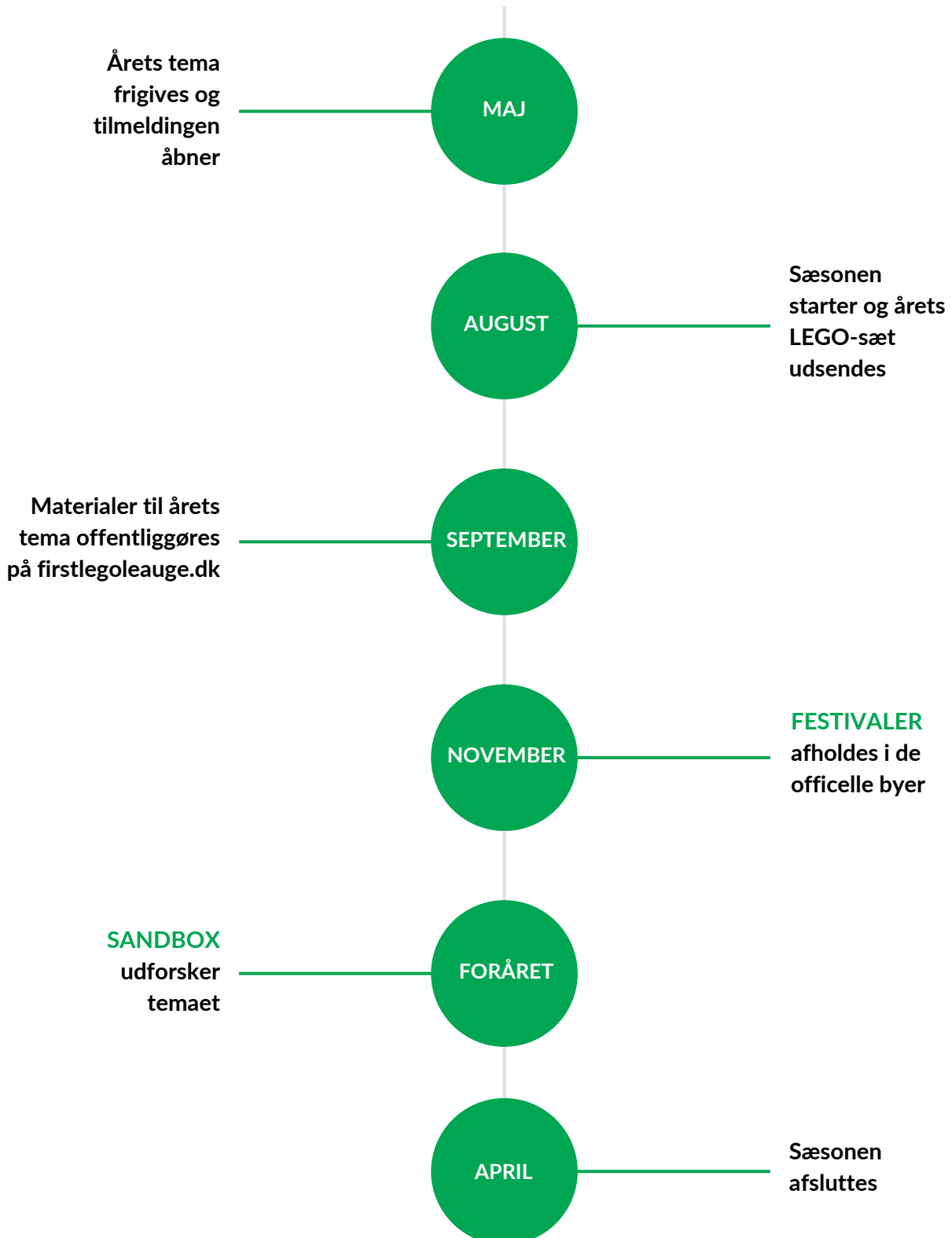
Eleverne kan forbedre deres skriftlige og mundtlige kommunikationsfærdigheder ved at dokumentere deres processer og resultater i opfinderbogen og præsentere deres projekter for klassen eller ved turneringer.



Billedkunst/ Håndværk & Design

Gennem det kreative aspekt af at bygge og designe modeller, kan eleverne udtrykke deres kunstneriske evner og integrere æstetiske overvejelser i deres teknologiske løsninger.

Tidslinje





Skal I være med?

Tilmeld dit hold og **vær med til at forme fremtidens innovatorer og problemløsere!**



FIRST LEGO League Danmark