



Årsrapport 2022

Sæson SUPERPOWEREDSM
Supported by META - Event
Supporting Partner



Coding
Pirates





Indholdesfortegnelse

Coding Pirates: Operatør på <i>FIRST</i> ® LEGO® League	3
Koncepttet.....	4
<i>FIRST</i> ® LEGO® League Challenge.....	5
<i>FIRST</i> ® LEGO® League Explore.....	7
<i>FIRST</i> ®LEGO® League Discover.....	8
SUPERPOWERED SM : The Energy of the Future.....	9
DM-finalisterne.....	9
Finalen.....	10
Program.....	11
Årets Priser.....	12
Mediedækning.....	13
Sponsorer.....	14
Tak.....	15



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 almenevelgørende forening, 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.

Fra 2022 er Coding Pirates blevet 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!

Konceptet

I 2022 faciliterede Coding Pirates for første gang *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 er dansk operatør på *FIRST@ LEGO® League* og står bl.a. bag Danmarksfinalen. Lokalfinalerne planlægges og afvikles bl.a. af kommuner rundt i landet. I år deltog 4200 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 problemløser 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 **Kerneverdier**, 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 konkurrencens dommere.

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 dystet 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 køre robotløb, så skal de også præsentere deres robotdesign, strategi og programmering for dommerne.



Værtsbyer for Lokalfinalerne

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

355 hold deltog i forløbet



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 præsenterer 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 Danmarks mesterskaberne.



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!



EXPLORE

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 på 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.



Værtsbyer for festivaler

- Aarhus
 - Billund
 - Roskilde
 - Gentofte
- 112 hold samlet på rådhuset

161 hold deltog i forløbet



DISCOVER

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.



Værtsbyer for festivaler

- Gentofte

68 hold deltog i forløbet



The Energy of the Future!

Temaet for 2022 var SUPERPOWEREDSM - the energy of the future! Holdene har arbejdet med generering, opbevaring og udnyttelse af flere typer energi og i den forbindelse har de udforsket nye løsninger til håndtering af de forskellige elementer.

Efter 3D-print, lasercuts og programmering var testet af, så man på banen hvordan der blev fordelt energienheder rundt på måtten. Alle har arbejdet innovativt med problemløsning, kreativitet og samarbejde gennem hele projektet.

Til Danmarks finale deltog over 200 børn og unge fra Danmark og Færøerne i konkurrencen, - med stor opbakning fra familie og venner.



DM-finalisterne

Electro Power (Aalborg)
De susende vindmøller (Aalborg)
Kartjoflerne (Aarhus)
5C Team Energi (Aarhus)
No CPDE (Billund)
Hydro Bricks (Billund)
Grøn Støj (Bornholm)
NXT Ev3lution (Esbjerg)
Girlpower (Esbjerg)
Den Nye_Generation (Fredensborg)
Vandmand (Fredensborg)
HumanTech (Fyn)
Green Humans (Fyn)
Grønne børn (Færøerne)
Joe n' the Heroes (Færøerne)
Green Team (Gentofte)
Team Sun Flight (Gentofte)
Power Ducks (Gladsaxe)
Power Rabbits (Gladsaxe)
Hedemølle Efterskole (Herning)
CO² Captures (Herning)
Bakke Gang (Kolding)
Green Bike (Hørsholm)
Sol kat (Hørsholm)
Sophiescience (Roskilde)
Team Alpha (Roskilde)
Power Viberne (Ishøj)

Finalen

Forventningsfulde børn og unge fra hele landet inkl. Færøerne samledes d. 3 december på UCL og dystede i kategorier såsom robotdesign, kerneværdier, innovationsprojekt og ikke mindst den store FIRST® LEGO® League championspris.

Dagen startede kl. 9 med åbningstale af Coding Pirates' generalsekretær Louise Overgaard, der bød alle velkommen og lagde fundamentet for en fantastisk dag.

Derefter var klimaforsker Sebastian Mernild på scenen og fortælle om klimaforandringernes betydning for verden, og hvorfor et arrangement som FIRST® LEGO® League med fokus på STEM er så vigtigt i denne sammenhæng.

Dernæst startede dagens konkurrencer i robotkørsler på de fire opstillede borde foran scenen. Hvert hold havde i løbet af dagen 3 gange 2,5 min på banen med deres robot, hvor de skulle samle så mange point som muligt, for at vinde prisen for den bedst kørende robot. Prisen gik til NXT Evolution fra Esbjerg, der fik en pointscore på 330 point. Præsentation af innovationsprojekt blev også sat i gang efter åbningstalerne. I år var temaet energi, hvilket betød at holdene skulle arbejde med et projekt inden for forsyning, lagring, transport og forbrug af energi. Der var mange gode projekter, der f.eks. handlede om vindenergi og produktion af el på cykler. Sejren gik til Electro Power fra Aalborg.



Program for alle hold



Lørdag

08:45 Velkomst og åbningstale

09:45 Fremlæg i præsentationsrum

09:55 Banekørsel begynder

15:45 Uddeling af medaljer og kåring af vindere

Kantinen er åben hele dagen og det er desuden muligt at tale med Mogens Hinge og hans team fra AU Engineering om robotter og automation.



ÅRETS PRISER

Champion

Hedemølle Efterskole

Nominerede:

Power Ducks

NXT Ev3lution



Kerneværdier

Green Bike

Nominerede:

Power Ducks

NXT E3lution

Robotdesign og teknologi

Team Alpha

Nominerede:

Hedemølle Efterskole

Power Ducks



Robotkørsel

Next Ev3lution

Nominerede:

Hedemølle Efterskole

Power Rabbits

META

Power Viberne

UCL

Power Viberne

Coding Pirates

Sol Kat

Mediedækning - presse og sociale medier

FIRST® LEGO® League er blevet eksponeret på FIRST® LEGO® Leagues egen hjemmeside, samt vores sociale mediekkanaler. 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.

GENTOFTE

Se de søde billeder: Børnehavebørn lærer om energi gennem Lego-forløb



Åbenheden og Mogen fra Børnehaven Østvang var to af de 200 børn, der deltog ved mødet til Lego-fest på Gentofte Skolehus. Foto: Jette Christensen

4/28. november 2022, 09:00



Kreative opfindelser: Børn dystet om at vinde LEGO League i Odense

27 klasser har lavet særdeles kreative og opfindsomme opfindelser omkring temaet energi, i håb om at blive dette års LEGO League Champions.



Deltagerne skulle løse deres innovationsopgave ved hjælp af byggeklodser, som skulle kunne køre i retning af et hvidt mål.
Foto: Alex Synk

Agedrup Skole kæmper for æren i "Verdens bedste robotby"

02-12-2022

Når den landsdækkende finale i robot- og innovationskonkurrencen First Lego League i morgen finder sted i Odense, har "verdens bedste robotby i børnehøjde" ét hold med. Finaleleverne fra Agedrup Skole pustes dog i nakken af kammerater fra alle byens andre folke- og specialskoler. Lige nu opruster alle på lignende teknologisk udstyr, takket være en stor donation fra Meta i Odense.



Omkring 160 skoleelever fra Kolding og Erritsø konkurrerer lørdag i en stor turnering på Hansenberg, hvor deltagerne skal skabe innovative løsninger på energiområdet.

Stemningen er helt i top – og konkurrenceånden har i den grad indfundet sig – når der lørdag den 12. november er First Lego League Challenge 2022 på erhvervsskolen Hansenberg i Kolding.

Turneringen – der er kulminationen på flere ugers arbejde for cirka 160 skoleelever i alderen 10-16 år – byder blandt andet på intense robotkonkurrencer og præsentationer af innovative løsninger inden for energi.

Det kan for eksempel være, hvordan vi kan anvende vedvarende energi på en smartere måde – eller hvordan fossile brændstoffer kan bruges på en mere hensigtsmæssig måde.

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. ETHVERT SPONSORAT TÆLLER!

UCL Odense stod for at levere lokalerne til finalen, hvor de samtidig lagde navn til en pris. 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.

Vores Supporting sponsor er META. 2022 er første år de deltog 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.

Læs mere om vores aktiviteter på: firstlegoleague.dk

Kontakt

Édith Oberlé Sveboelle edith@codingpirates.dk

Kristian Ibsen kristian.ibsen@codingpirates.dk

REMA 1000

PRO | CRAFT



Meta



.....
Erhvervsakademi og
Professionshøjskole

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

Vi ses i 2023!

**Coding
Pirates**

