



FIRST[®]
LEGO[®]
LEAGUE

CHALLENGE



Dagsorden

1. **Velkomst og præsentation**
2. **Hvad er First Lego League**
3. **Turneringsdagens opbygning**
4. **Dommer de enkelte konkurrencer**
5. **Andre funktioner**
6. **Spørgsmål**



**FIRST
LEGO
LEAGUE**

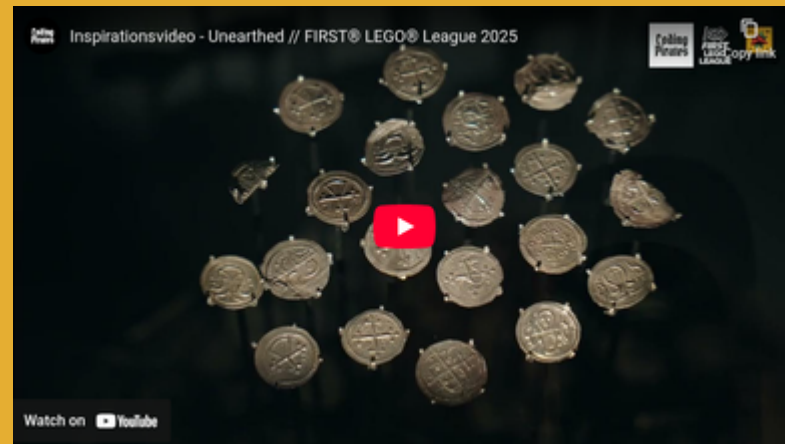
Opstartsvideo

First Lego League - Danmarksfinalen 2024



<https://www.youtube.com/watch?v=Dd85hcvsr3s>

Inspirations video - Unearthed



<https://www.youtube.com/watch?v=B0LAjwfJPJM&t=1s>



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Hvad er *First Lego League Challenge*

International videnskabs konkurrence baseret på årligt tema.

Temaet i sæson 2025/2026 er Unearthed og handler om at deltagerne skal finde innovative løsninger på nutidens arkæologiske udfordringer ved hjælp af moderne teknologi.

FIRST LEGO League afholdes i mere end 100 lande med 1.000.000+ deltagende børn og unge.

Der er typisk 6-10 deltagere pr. hold.

Holdet har 1 eller flere vejledere tilknyttet.

Funderet på kerneværdier der tilskynder samarbejde, inklusion og sjov.

Holdene arbejder med en selvvalgt problemstilling og løsning indenfor årets tema.

De bedste hold fra de regionale finaler inviteres til finalen i Odense.

De bedste hold i Odense inviteres til World Festival i USA og Open Champion, der afholdes skiftende steder rundt i verden.



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Turneringsopbygning

20 lokale turneringer i Danmark, Island, Færøerne og
Grønland

Nordisk finale d. 29/11 i Odense

Kvalificering til finalen i Odense

Forventer 38 hold i finalen Særligt ved finalen

Fredag/lørdag Stand



**FIRST
LEGO
LEAGUE**

UNEARTHED

Kerneværdier



Holdarbejde

Vi er stærkere,
når vi arbejder
sammen.



Inklusion

Vi respekterer
hinanden og
omfavner vores
forskelligheder.



Indflydelse

Vi anvender det,
vi lærer, til at
forbedre vores
verden.



Sjov

Vi nyder og fejrer
det, vi laver!



Opdagelse

Vi udforsker nye
færdigheder og
idéer.



Innovation

Vi bruger
kreativitet og
vedholdenhed til
at løse problemer.



UNEARThED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Dommer og frivillig ved turnering

FIRST LEGO League handler om at fejre deltagerne og det de har opnået.

Vi fokuserer på den som lykkedes.

Vær gerne nysgerrig og til spørgsmål.

Det er en konkurrence men også en fest hvor vi hylder videnskab, teknologi og innovation.

Du er som frivillig vital i forhold til at skabe stemning - vis overskud, kom gerne udklædt og med et trick eller to i ærmet.

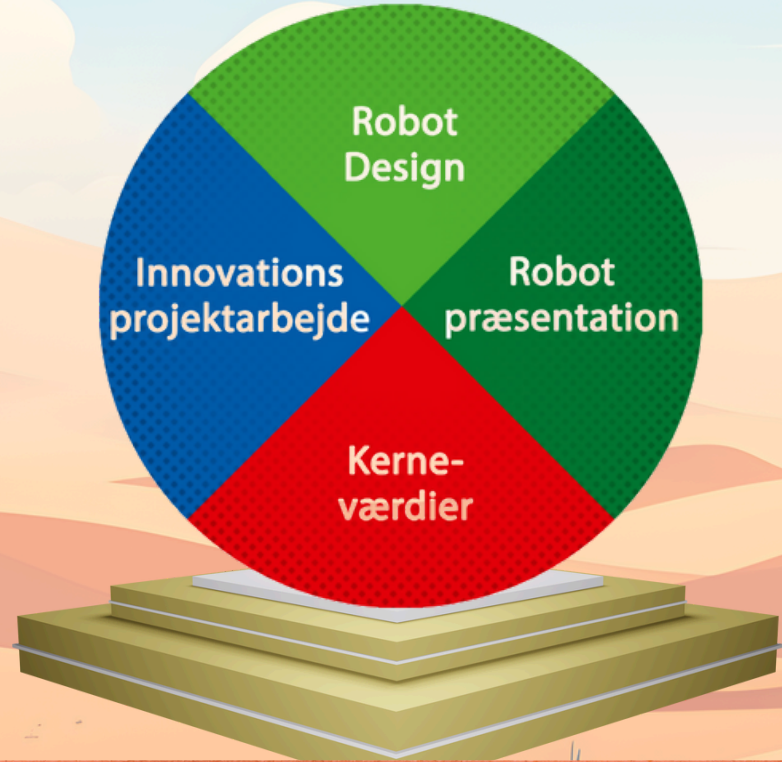


UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Konkurrencens elementer

- **Kerneværdier**
- **Robotteknologi**
- **Robotkørsel**
- **Innovations projektet**



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Kåringer

Der uddeles følgende priser til turneringen.

Robotkørsel

Robotdesign

Innovationsprojekt

Kerneværdier

Markedsføring

Champion

Et hold kan som udgangspunkt kun vinde en 1.plads + Champion

Championprisen uddeles af den samlede dommergruppe på baggrund af hvordan holdet har klaret sig på tværs af følgende:

- Robotkørsel
- Robotdesign
- Kerneværdier
- Innovationsprojekt

Vægtningen er 25% i hver kategori

Kåringer sker med afsæt i kerneværdierne



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Turneringsdagen

Typisk opbygning

Indmarch

Bedømmelser

Indledende robotkørsler

Dommervotering

Robot finaler

Præmieroverrækkelse

Detaljeret program kommer fra den ansvarlige projektleder



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Konkurrencerne

Robotkørsel

Robotdesign

Innovationsprojektet

Kerne værdier

Markedsføring



UNearthED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Banedommer og Baneopsætter

Kontrol af holdets robot og udstyr kan være i hjemmeområdet

Klarmelding til nedtælling

Overvågning af kørslen

Udfyldelse af pointskema og gennemgang med holdet

Underskriv pointskema sammen med holdet

Afleverer pointskema til runner



UNEARTHED

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

Regler på banen

Inden start

- Indenfor et startfelt
- Herefter må hold flytte
- Holdenes ansvar at tjekke banen

Max 2 ved hvert område

Tingene skal være i hjemmeområderne

Ting skal være bygget af originale LEGO klodser



Regler når de kører på banen



**FIRST
LEGO
LEAGUE**

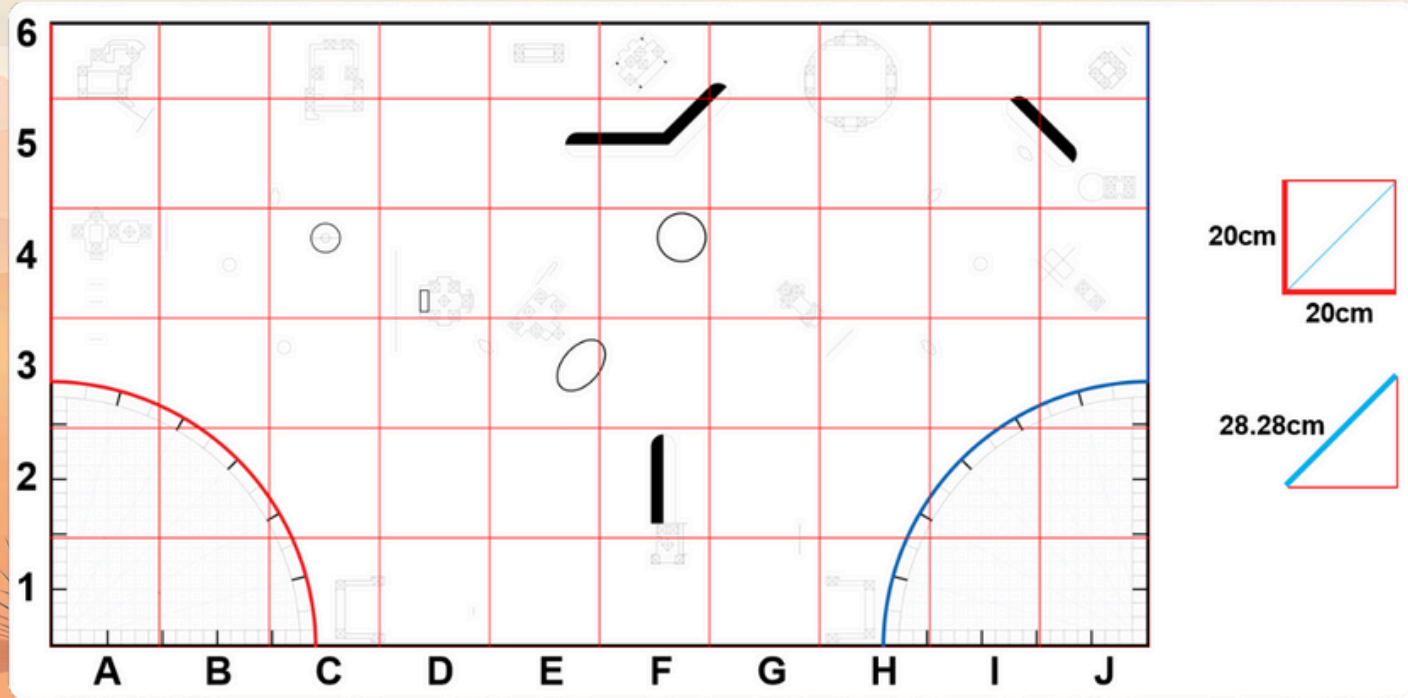
Robotbanedommer



Robotbannedommer



Området



Pointskema



Hold:	Kørsel:	Dommer:	Bord:
HOLD INITIALER:			



Ingen udstyrsbegrænsning: Når dette symbol vises i øverste højre hjørne af en mission, anvendes følgende begrænsning: "For at score point for denne mission må intet udstyr røre ved nogen del af missionsmodellen i slutningen af robotdysten".

Denne regel gælder kun for den specifikke mission, hvor begrænsningen optræder. Hvis den samme missionsmodel bruges i en anden mission, hvor begrænsningen ikke gælder, kan den score point som sædvanligt.

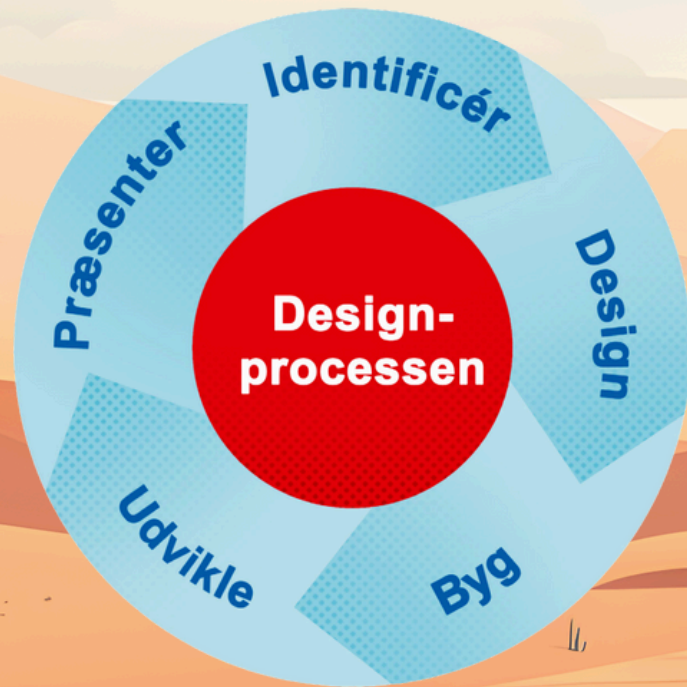
INSPEKTION					
(Før kørslen) Robotten og alt udstyr kan være i det ene startområde og er lavere end højdegrensen (305mm):		Nej	Ja		
MISSION 01 AFBØRSTNING AF OVERFLADEN					
Jordaflejringer er fjernet fuldstændigt og rører måtten:		0	1	2	
Arkæologens pensel rører ikke udgravningsstedet:		Nej	Ja		
MISSION 02 AFLØRING AF KORT					
Kortsektioner er fuldstændigt afsløret:		0	1	2	3
MISSION 03 UDFORSKNING AF MINESKAKTEN					
<i>Holdets minevogn skal passere gennem mineskaktens indgang for at score point i denne mission.</i>					
Holdets minevogn er på modstanderholdets bane:		Nej	Ja		
Bonus: og modstanderholdets minevogn er på dit holds bane:		Nej	Ja		
MISSION 04 FORSIGTIG GENREJSNING					
Værdifuldt artefakt rører ikke minen:		Nej	Ja		
Begge støttestrukturer er oprejst:		Nej	Ja		
MISSION 05 HVEM BOEDE HER?					
Gulvet er helt genskabt:		Nej	Ja		
MISSION 06 SMEDJE					
<i>Holdet må adskille malmblokken med hænderne, når malmblokken er helt hjemme i hjemmeområdet (se mission 14)</i>					
Malmblokkene rører ikke smedjen:		0	1	2	3
MISSION 07 TUNG LØFT					
Møllesten rører ikke længere sin base:		Nej	Ja		

MISSION 08 SILO									
Bevarede stykker er uden for siloen:		0	1	2	3				
MISSION 09 HVAD BLEV DER SOLGT?									
Taget er helt hævet:		Nej	Ja						
Markedsvarer er hævet:		Nej	Ja						
MISSION 10 TIP VÆGTEN									
Vægten er tippet og rører måtten:		Nej	Ja						
Vægtskålen er helt fjernet og rører ikke ved vægten:		Nej	Ja						
MISSION 11 ARKÆOLOGISK FISKEREDSKAB									
Artefakter er hævet over udgravning:		Nej	Ja						
Bonus: og kranens flag er helt eller delvis sænket:		Nej	Ja						
MISSION 12 BJÆRGNINGSDRAGNING									
<i>Sandet anses for fuldstændigt fjernet, når trækaktivatoren er forbi linjen på måtten.</i>									
Sandet er fuldstændigt fjernet:		Nej	Ja						
Skibet er fuldstændigt fjernet:		Nej	Ja						
MISSION 13 GENOPBYGNING AF STATUE									
Statuen er helt hævet:		Nej	Ja						
MISSION 14 FORUM									
Artefakter er helt eller delvist i forummet og rører måtten:		0	1	2	3	4	5	6	7
<i>Artefakter: Berste, Muldjord, Værdifuld artefakt, Modstanderholdets minevogn, Malm med forstenet artefakt, Møllesten, og Vægtskål.</i>									
MISSION 15 MARKERING AF UDGRAVNING									
<i>Pladserne er markeret på måtten med tykke sorte rammer.</i>									
Pladserne med en flagmarker, der helt eller delvis er inden for markeringen og berører måtten:		0	1	2	3				
PRÆCISIOENSBRICKER									
Antal præcisionsbricker tilbage ved dystens afslutning:		0	1	2	3	4	5	6	
<i>Gracious Professionalism® ved robot konkurrencebordet:</i>									
UDVIKLER		UDFØRT			OVERGÅR				
2		3			4				

De enkelte missioner

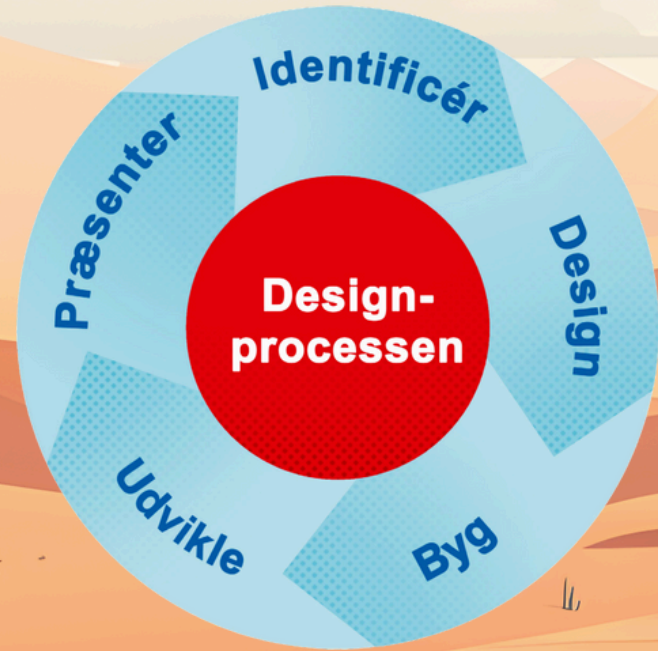
Se gennemgang af hver mission
i webinar om robotbanen.

[https://firstlegoleague.dk/saeson-uneearthed/?
playlist=aa9307c&video=16569f8](https://firstlegoleague.dk/saeson-uneearthed/?playlist=aa9307c&video=16569f8)



Regler for holdene

- Hvor mange elever hvert område
- Udskiftning
- Holdenes ansvar
- Kerneværdier



Kerneværdier

Der er ikke længere individuelt skema til bedømmelse af kerneværdier.

Point gives via bedømmelseskemaerne til Innovationsprojekt og robotdesign, samt når der gives point ved de tre kørsler med robotten.

Observer gerne holdene henover dagen i forhold til om de udviser kerneværdier.



FIRST®

AGE™

PRESENTED BY **Qualcomm**



Dommerens Rolle

1. Skab rammer for optimal præstation
2. Sikre anerkendelse af holdenes indsats, være nysgerrig
3. Lad holdene forlade sessionen med succes
4. Vær sikker på holdenes udtryk af FIRST®'s værdier
5. Vurder præstationen grundigt, fair og objektiv
6. Giv konstruktiv feedback til holdene

Innovationsprojekt

I UNEARTHED™ sæsonen er holdets udfordring at identificere et problem, som arkæologer står over for, og foreslå en løsning, der kan hjælpe.

Start her...

Identificér og undersøg et problem, som arkæologer står over for.



Bedømmelse af Innovationsprojekt



Fokus: Processen og læringen
ikke kun det færdige resultat

T Det skal dit hold gøre:

- **Identificér** og undersøg et problem, der skal løses.
- **Design** en ny løsning eller forbedr en eksisterende løsning baseret på din valgte idé, brainstorming og plan.
- **Lav** en model, tegning eller prototype.
- **Gentag** din løsning ved at dele den med andre og indsamle feedback.
- **Fortæl** om effekten af din løsning.

Det vil dit hold gøre:

- Anvend **samarbejde** og **opdagelse** til at udforske udfordringen.
- Kom med **nye ideer** til din robot og dit projekt.
- Vis, hvordan dit hold og dine løsninger både kan påvirke og være **inkluderende**.
- Fejr det ved at have det sjovt i alt, hvad du gør!

BEGYNDENDE 1	UDVIKLER SIG 2	UDFØRT 3	EXCEPTIONELT 4
IDENTIFICER – Holdet havde et tydeligt defineret problem som var blevet grundigt undersøgt			
☐ Problem ikke tydeligt defineret	☐ Delvis klar definition af problemet	☐ Klar definition af problemet	☐
Minimal research	Delvis research fra mere end en kilde	Klar, detaljeret research med flere forskellige kilder	
DESIGN – Holdet samarbejdede om at udvikle en projektplan og udvikle deres ideer.			
☐ Minimalt bevis for en effektiv projektplan	☐ Delvis bevis for en effektiv projektplan	☐ Tydeligt bevis for en effektiv projektplan	☐
Minimalt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	Delvis bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	Tydeligt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	
UDVIKLE – Holdet udviklede original ide eller videreudviklede eksisterende med en prototype, model/illustration.			
Minimal forklaring af det innovative i løsningen	Delvis forklaring af det innovative i løsningen	Tydelig forklaring af det innovative i løsningen	
☐ Uklar model/tegning af løsning	☐ Simpel model/tegning der repræsenterer løsning	☐ Detaljeret model/tegning der repræsenterer løsning	☐
FORBEDRE – Holdet delte deres idéer, samlede feedback og inkluderede deres forbedringer i den færdige løsning			
☐ Minimal deling af deres løsning	☐ Delte løsning med bruger ELLER ekspert	☐ Delte løsning med brugere og eksperter	☐
☐ Minimalt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐ Delvis bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐ Tydeligt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐
PRÆSENTERE – Holdet lavede en kreativ presentation af deres løsning og dens effekt og havde sjov undervejs			
Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe var uklar	Løsningen og den potentielle indvirkning var nogenlunde klar	Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe fremgik tydeligt	
Presentationen viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	Presentationen viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	Presentationen viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet	

Udsagn markeret med denne type af afkrydsningsfelt tæller både point til Innovationsprojekt og Kerneværdier priserne.

UNEARTHED™

FIRST
LEGO
LEAGUE
CHALLENGE

Bedømmelse af Innovationsprojekt

- Vær skarpe på de formuleringer der står og hvorvidt holdet opfylder kriterierne. 
- Stil spørgsmål der hjælper holdet med at præsterer "vi leder IKKE efter fejl." 
- Hvornår er holdet exceptionel? Bedøm på bevis, ikke på indtryk. Begrund både KV og IP.
- Hele holdet skal være aktiv under præsentationen, men det er helt okay at alle ikke ved lige meget om alt ting.

BEGYNDENDE 1	UDVIKLER SIG 2	UDFØRT 3	EXCEPTIONELT 4
Hvordan er holdet exceptionel?			
IDENTIFICER – Holdet havde et tydeligt defineret problem som var blevet grundigt undersøgt			
☐ Problem ikke tydeligt defineret	☐ Delvis klar definition af problemet	☐ Klar definition af problemet	☐
 Minimal research	 Delvis research fra mere end en kilde	 Klar, detaljeret research med flere forskellige kilder	
DESIGN – Holdet samarbejdede om at udvikle en projektplan og udvikle deres ideer.			
☐ Minimalt bevis for en effektiv projektplan	☐ Delvis bevis for en effektiv projektplan	☐ Tydeligt bevis for en effektiv projektplan	☐
 Minimalt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	 Delvis bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	 Tydeligt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	
UDVIKLE – Holdet udviklede original ide eller videreudviklede eksisterende med en prototype, model/illustration.			
 Minimal forklaring af det innovative i løsningen	 Delvis forklaring af det innovative i løsningen	 Tydeligt forklaring af det innovative i løsningen	
☐ Uklar model/tegning af løsning	☐ Simple model/tegning der repræsenterer løsning	☐ Detaljeret model/tegning der repræsenterer løsning	☐
FORBEDRE – Holdet delte deres idéer, samlede feedback og inkluderede deres forbedringer i den færdige løsning			
☐ Minimal deling af deres løsning	☐ Delte løsning med bruger ELLER ekspert	☐ Delte løsning med brugere og eksperter	☐
☐ Minimalt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐ Delvis bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐ Tydeligt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	☐
PRÆSENTERE – Holdet lavede en kreativ præsentation af deres løsning og dens effekt og havde sjov undervejs			
 Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe var klar	 Løsningen og den potentielle indvirkning var nogenlunde klar	 Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe fremgik tydeligt	
 Præsentationen viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	 Præsentationen viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	 Præsentationen viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet	

 Udsagn markeret med denne type af afkrydsningsfelt tæller både point til Innovationsprojekt og Kerneværdier priserne.

Bedømmelse af Robot Design



Fokus: **Processen og læringen**
ikke kun det færdige resultat

Det skal dit hold gøre:

- **Identificer** din missionsstrategi.
- **Design** din robot og dine programmer, og lav en effektiv plan.
- **Byg** din robot og kodningsløsning.
- **Gentag**, test og forbedr din robot og dit program.
- **Kommunikér** din robotdesignproces og alles bidrag.

Det vil dit hold gøre:

- Anvend **samarbejde** og **opdagelse** til at udforske udfordringen.
- Kom med **nye ideer** til din robot og dit projekt.
- Vis, hvordan dit hold og dine løsninger både kan påvirke og være **inkluderende**.
- Fejr det ved at have det sjovt i alt, hvad du gør!

BEGYNDENDE 1	UDVIKLER SIG 2	UDFØRT 3	EXCEPTIONELT 4 Hvordan er holdet exceptionelt?
IDENTIFICER – Holdet udvalgte missioner at løse, udforskede bygge og programmerings ressourcer og søgte nødvendig sparring			
☐ Uklar missionsstrategi	☐ Delvis klar missionsstrategi	☐ Tydelig missionsstrategi	☐
Minimal brug af bygge og programmerings ressourcer	Delvis brug af bygge og programmerings ressourcer	Tydelig brug af bygge og programmerings ressourcer til at understøtte strategi	
DESIGN – Hele holdet samarbejdede om deres design og udviklede de nødvendige bygge og programmerings færdigheder.			
Minimalt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	Delvis bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	Tydeligt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	
☐ Minimalt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐ Delvis bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐ Tydeligt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐
UDVIKLE – Holdet udviklede originalt design eller forbedrede eksisterende i forhold til deres missions strategi.			
☐ Begrænset forklaring af redskaber og deres funktion	☐ Enkel forklaring af redskaber og deres funktion	☐ Tydelig forklaring af innovative redskaber og deres funktion	☐
☐ Begrænset forklaring af kode og/eller brug af sensorer	☐ Enkel forklaring af kode og/eller brug af sensorer	☐ Tydelig forklaring af innovativ kode og/eller brug af sensorer	☐
FORBEDRE – Holdet testede løbende robot og kode for at finde muligheder for forbedringer og indarbejde dem i deres løsning.			
☐ Minimalt bevis for test af deres robot og kode	☐ Delvis bevis for test af deres robot og kode	☐ Tydeligt bevis for gentagende test af deres robot og kode	☐
Minimalt bevis for forbedringer baseret på test	Delvist bevis for forbedringer baseret på test	Tydeligt bevis for forbedringer baseret på test	
PRÆSENTERE – Holdet formidlede effektivt hvad de havde lært gennem robot design processen og fejrede deres fremskridt			
Unclear explanation of process and lessons learned	Simple explanation of process and lessons learned	Detailed explanation of process and lessons learned	
Holdet viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	Holdet viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	Holdet viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet	

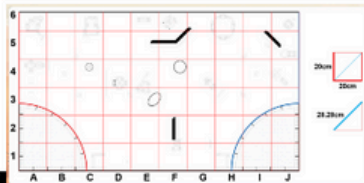
Udsagn markeret med denne type af afrydningsfelt tæller både point til Robot Design og Kerneværdier priserne.

UNEARTHED™

FIRST
LEGO
LEAGUE
CHALLENGE

Bedømmelse af Robot Design

- Vær skarpe på de formuleringer der står og hvorvidt holdet opfylder kriterierne.
- Stil spørgsmål der hjælper holdet med at præsterer "vi leder IKKE efter fejl."
- Hvornår er holdet exceptionel? Bedøm på bevis, ikke på indtryk. Begrund både KV og IP.
- Robot bane er ikke nødvendige til bedømmelse.



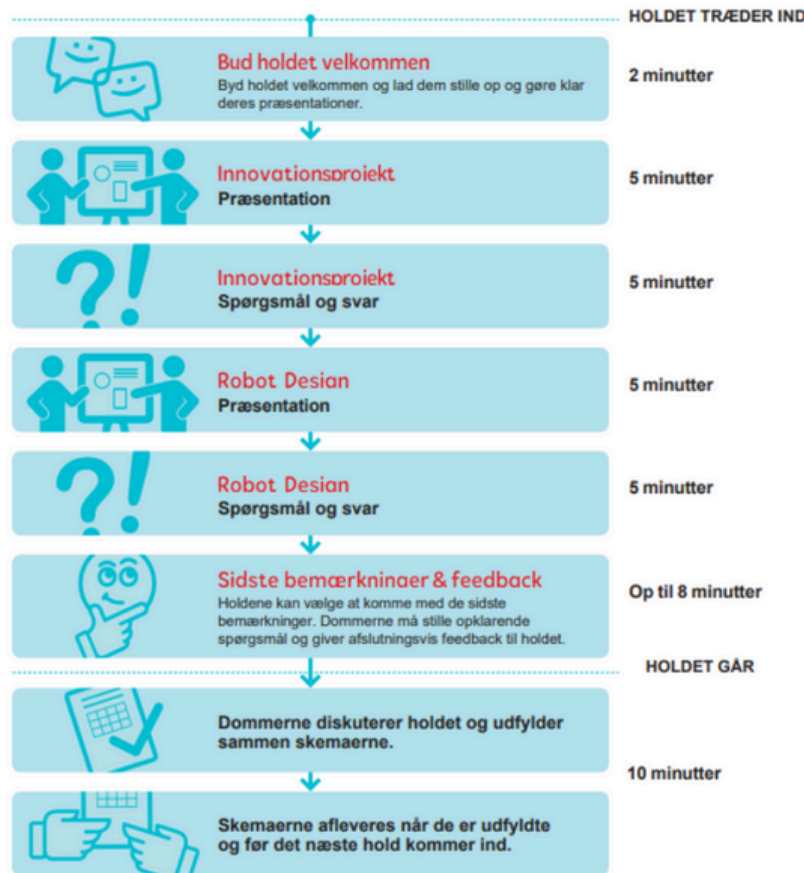
BEGYNDENDE 1	UDVIKLER SIG 2	UDFØRT 3	EXCEPTIONELT 4
IDENTIFICER – Holdet udvalgte missioner at løse, udforskede bygge og programmerings ressourcer og søgte nødvendig sparring			
☐ Uklar missionsstrategi	☐ Delvis klar missionsstrategi	☐ Tydelig missionsstrategi	☐
☐ Minimal brug af bygge og programmerings ressourcer	☐ Delvis brug af bygge og programmerings ressourcer	☐ Tydelig brug af bygge og programmerings ressourcer til at understøtte strategi	☐
DESIGN – Hele holdet samarbejdede om deres design og udviklede de nødvendige bygge og programmerings færdigheder.			
☐ Minimalt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	☐ Delvis bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	☐ Tydeligt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	☐
☐ Minimalt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐ Delvis bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐ Tydeligt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	☐
UDVIKLE – Holdet udviklede originalt design eller forbedrede eksisterende i forhold til deres missions strategi.			
☐ Begrænset forklaring af redskaber og deres funktion	☐ Enkel forklaring af redskaber og deres funktion	☐ Tydelig forklaring af innovative redskaber og deres funktion	☐
☐ Begrænset forklaring af kode og/eller brug af sensorer	☐ Enkel forklaring af kode og/eller brug af sensorer	☐ Tydelig forklaring af innovativ kode og/eller brug af sensorer	☐
FORBEDRE – Holdet testede løbende robot og kode for at finde muligheder for forbedringer og indarbejde dem i deres løsning.			
☐ Minimalt bevis for test af deres robot og kode	☐ Delvis bevis for test af deres robot og kode	☐ Tydeligt bevis for gentagende test af deres robot og kode	☐
☐ Minimalt bevis for forbedringer baseret på test	☐ Delvist bevis for forbedringer baseret på test	☐ Tydeligt bevis for forbedringer baseret på test	☐
PRÆSENTERE – Holdet formidlede effektivt hvad de havde lært gennem robot design processen og fejrede deres fremskridt			
☐ Unclear explanation of process and lessons learned	☐ Simple explanation of process and lessons learned	☐ Detailed explanation of process and lessons learned	☐
☐ Holdet viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	☐ Holdet viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	☐ Holdet viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet	☐

☐ Udsagn markeret med denne type af afrydsningsfelt tæller både point til Robot Design og Kerneværdier priserne.

Flowchart for bedømmelser

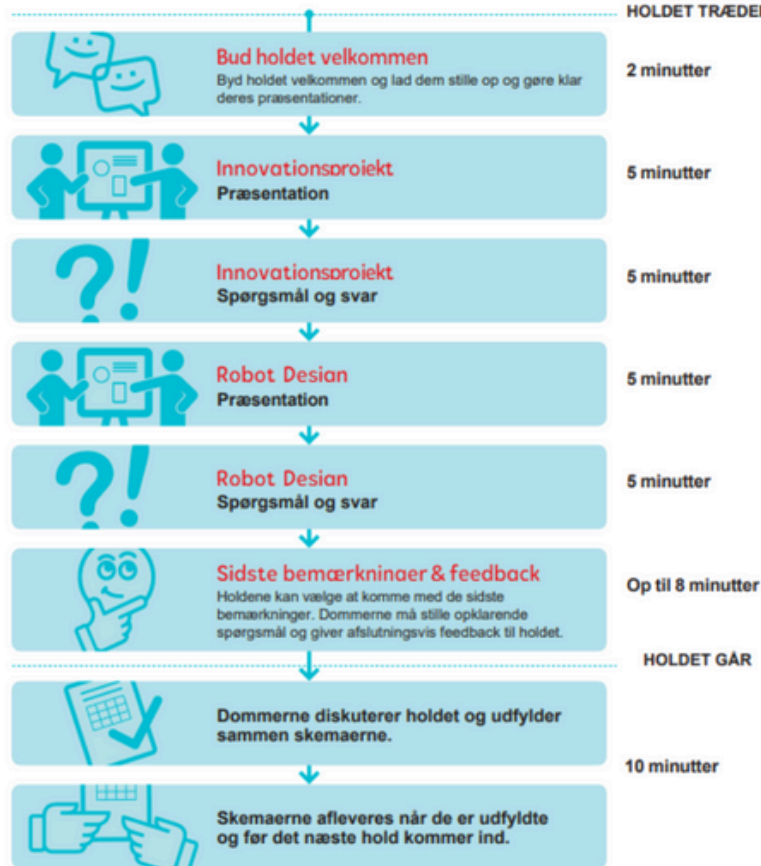
Generalt:

- Udstyr skal være klar, computer, prototyper etc. Plan b.
- Lav en aftale lft. Gæster og besøgende, Film og fotografering.
- Feedback skema/ Projektleder.
- Tid: Det er ekstremt vigtigt at holdet stoppes når tiden er gået. Det skal være lige vilkår for alle hold også selv om de ikke er færdige med deres præsentation og power point



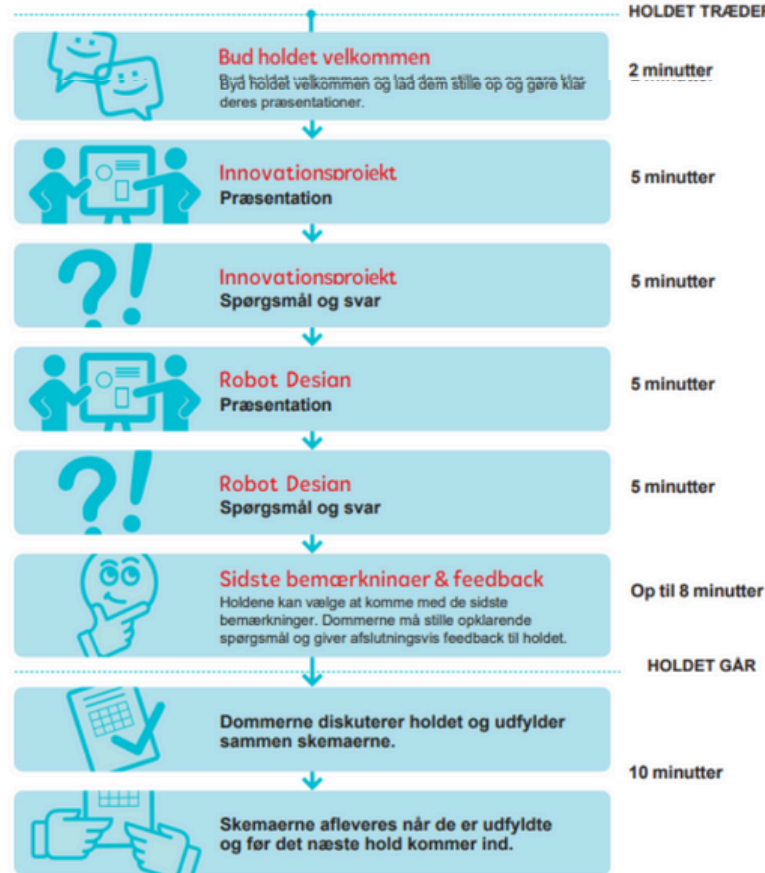
Flowchart for bedømmelser

- Hele holdet skal være til stede ved de bedømmelsen.
- Holdet har 5 min. og KUN 5. min til at præsenterer hhv. robotdesign og innovationsprojekt. *
- Vejlederne må ikke være aktive under bedømmelsen, eksempelvis kommentarer, vejlede, svare på spørgsmål etc.. Ingen afbrydelser.
- Vær særlig opmærksom på at overholde tiden.



Flowchart for bedømmelser

1. Byd Hold velkommen: aftal hvem tage tid og byder velkommen, forklar Flow bedømmelse.
2. Tag notater undervejs.
3. Sidste bemærkninger efter præsentationen og feedback.
4. Det handler om at give holdet en god oplevelse, så vi slutter altid af med at rose holdet og ønske dem en god konkurrence.
5. Fælles vurdering, udfyld bedømmelse skemaer, aflevere til registrering.
6. Gem dine egen notater.



Markedføring - DK

Ikke i grundlaget ved kåring af Champion

Kerneverdier er ikke en del af bedømmelse

Bedømmelse sker ved holdets
stand/udstilling

10 min per hold inklusiv buffer?

Andre kåringer

-UCL Pris

-Meta Pris

-Coding Pirates Pris (Frivillig)

Begyndende 1 point Minimalt observeret	Udvikler sig 2 point Delvist observeret	Udført 3 point Konsekvent observeret	Fantastisk 4 point Ekstra godt
Problem - Det fremgår tydeligt, hvilken problemstilling holdet arbejder med.			
Løsning - Det fremgår tydeligt, hvilken løsning holdet er kommet frem til.			
Det visuelle udtryk i udstillingen hænger godt sammen med emnet, som holdet arbejder med.			
Målgruppe - fremgår det tydeligt, hvilken målgruppe holdets løsning henvender sig til?			
Har holdet delt deres nye viden med andre (eksperter, virksomheder eller andre)?			

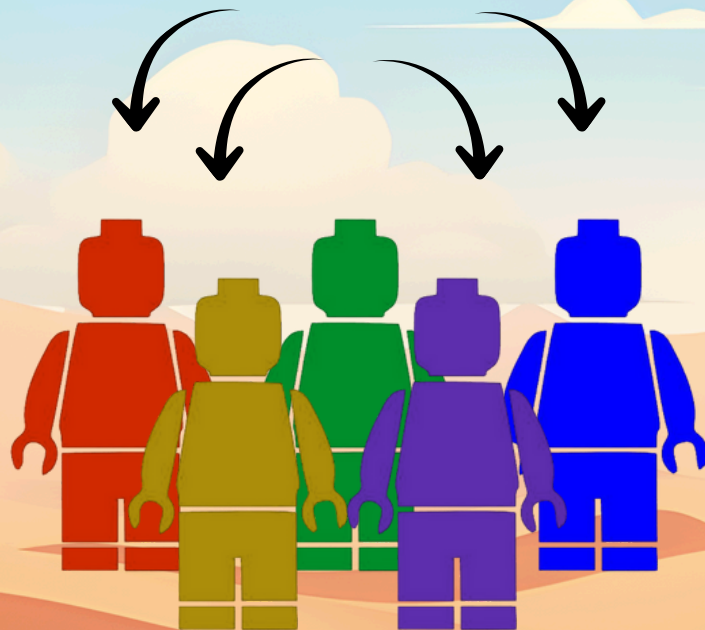
Andre funktioner på dagen

Eventhub - indtastninger

Runnere - aflevere dommerskemaer

Build the change

Administration og praktiske helte



Vigtigt

Glade for at hjælpe

Se mere på hjemmeside

Faglige videoer



Spørgsmål



Hjemmesiden