

DK FAQ - FIRST LEGO League Future Edition & Founders Edition

12. jan. 2026

Overordnet forandring

Spørgsmål: FIRST® LEGO® League har i sin nuværende form været populær i næsten 30 år. Hvorfor ændre det?

Svar: Med lanceringen af FIRST LEGO League Future Edition har vi en enestående mulighed for at videreudvikle FIRST LEGO League-oplevelsen og øge både rækkevidde og gennemslagskraft. Feedback fra nuværende og potentielle deltagere har vist behov for ændringer, der gør programmet lettere for lærere og coaches at implementere og nemmere at administrere med flere hold.

Den gentænkte FIRST LEGO League nedbryder barrierer og imødekommer STEM-læringsbehov hos elever og undervisere overalt. Det er lettere at komme i gang, fungerer gnidningsfrit både i undervisningstiden og i fritidstilbud, engagerer alle børn – også dem, der normalt ikke ville vælge STEM – og skaber hurtig og mærkbar effekt.

FIRST LEGO League er bevidst designet til både skole- og fritidsmiljøer og sikrer, at alle elever får hands-on erfaring med klodser og kodning, mens de skiftes til specialiserede roller på holdet. Det årlige projekt er nu tættere knyttet til årets tema og spiloplevelse. Det betyder, at vi kan nå endnu flere børn og unge, som ellers ikke ville deltage – og dermed gøre FIRST LEGO League til et tilbud for alle elever.

Spørgsmål: Har FIRST LEGO League stadig samme formål og mission?

Svar: Absolut. FIRST LEGO Leagues mission er uændret – vi vil fortsat vække nysgerrighed, kreativitet og selvtillid gennem praktisk STEM-læring. Det nye ligger i måden, vi leverer missionen på: enklere og mere tilgængeligt end nogensinde før.

Spørgsmål: Hvordan er den nye oplevelse forbedret i forhold til den nuværende?

Svar: FIRST LEGO League er udviklet med undervisere og elever i centrum. Det opdaterede program er lettere at gennemføre med elevgrupper, passer til undervisningen med minimal forberedelse og hjælper alle børn med at opleve glæden ved opdagelse – også dem, der ikke tidligere har set sig selv i STEM.

Spørgsmål: Hvad ændrer sig?

Svar: FIRST LEGO League Future Edition er mere fleksibel med nye værktøjer til undervisere, opdateret indhold og et sammenhængende program design, der fungerer både i skole- og fritidsmiljøer. Opsætningen er forenklet, og der er tilføjet mere støtte, så lærere og coaches kan fokusere på det vigtigste: at inspirere elever gennem praktisk robotarbejde. Nye elementer inkluderer trådløs hardware, en undervisningsportal og et digitalt kodningsmiljø.

Spørgsmål: Hvad forbliver det samme?

Svar: Kernen i FIRST LEGO League – kreativitet, samarbejde og problemløsning gennem robotteknologi – forbliver uændret. Vi fastholder vores mission om at inspirere elever gennem STEM og vise dem, at de kan mere, end de troede.

Spørgsmål: Hvornår træder ændringen i kraft?

Svar: FIRST LEGO League Future Edition lanceres officielt i august 2026. FIRST LEGO League Founders Edition (SPIKE-baseret) vil dog være tilgængelig frem til juli 2028. Der vil være fuld overgangsstøtte og ressourcer til nuværende partnere og hold.

Spørgsmål: Hvilke aldersgrupper er programmet designet til?

Svar: FIRST LEGO League er designet til elever i alderen 5–16 år. I USA og Canada vil elever op til 14 år kunne deltage i henhold til de nuværende standarder for FIRST LEGO League Challenge.

Dybdegående strategi

Spørgsmål: Hvad er forskellen på FIRST® LEGO® League Future Edition og Founders Edition?

Svar: Med lanceringen af LEGO Education Computer Science & AI har vi en unik mulighed for at udvikle FIRST LEGO League og øge både rækkevidde og effekt.

Programmet er videreudviklet, så det er lettere for lærere og coaches at anvende og nemmere at administrere flere hold. Det er designet til både skole- og fritidsbrug og sikrer, at alle elever arbejder aktivt med klodser, kodning og projekter gennem roterende roller.

Den trådløse hardware fra LEGO Education Computer Science & AI giver nye legemuligheder, hvor elever kan interagere med deres egne spilmodeller på banen og gradvist øge sværhedsgraden.

Denne semi-samarbejdende spilform betyder, at hold konkurrerer side om side på en fælles bane, hvor koordinering og samarbejde belønnes.

FIRSTs kerneværdier forbliver centrale i alle dele af programmet, ligesom projektpræsentationen ved bedømmelsen. Selve spiloplevelsen ændres dog på flere punkter:

- Hold spiller semi-samarbejdende kampe på en fælles bane
- Alle elever ved bordet har en aktiv rolle
- Mulighed for stigende sværhedsgrad
- Holdets hardware integreres i spilmodellerne og åbner for kreativ interaktion

Spørgsmål: Beholder FIRST LEGO League Future Edition de kendte divisioner fra Founders Edition?

Svar: Ved udviklingen af Future Edition har vi taget udgangspunkt i aldersopdelingen fra LEGO Education Computer Science & AI.

Programmet er designet til aldersgrupperne 5–7 år og 8–16 år, svarende til indskoling og mellemtrin/udskoling.

Future Edition dækker aldersgrupperne 5–7 og 8–16 år. Der vil være mulighed for at øge sværhedsgraden for de ældste elever. Elever uden for klassetrinene kan øve med holdet, mens deltagelse i konkurrencer er ikke muligt.

Bemærk: FIRST LEGO League Discover (med DUPLO klodser) for førskolebørn udfases efter sæsonen 2025–2026, og der vil ikke komme et nyt program for denne aldersgruppe.

Spørgsmål: Hvorfor fortsætte Founders Edition ikke, så længe SPIKE understøttes?

Svar: Dette er den største opdatering i FIRST LEGO Leagues næsten 30-årige historie. Med nye LEGO Education Computer Science & AI-sæt og trådløs hardware har vi valgt at fjerne barrierer for deltagelse og nå endnu flere børn globalt. Fokus samles på ét samlet program frem for parallelle materialer og events.

Den nye FIRST LEGO League er ikke kompatibel med LEGO Education SPIKE™ eller andre ældre produkter.

Spørgsmål: Ved første øjekast ser det ikke ud til, at der indgår ret meget kodning i FIRST LEGO League Future Edition – kan det passe?

Svar: Kodning er fortsat en central del af FIRST LEGO League-oplevelsen. Vi har haft fokus på bredden af de kompetencer, der anvendes i programmet – herunder kodning – og vi opfordrer undervisere til at foreslå kodning som en mulig løsning. Når man køber sæsonmaterialet, får man desuden adgang til alle undervisningsforløb i LEGO Education Computer Science & AI og kan dermed undervise i relevante dele af datalogi og kunstig intelligens.

Selvom FIRST LEGO League Future Edition er let at komme i gang med og skaber hurtig værdi for alle elever, giver programmet også mulighed for, at eleverne kan fordybe sig og udvikle deres kompetencer så langt, de ønsker.

Spørgsmål: Vil FIRST LEGO League Future Edition anvende AI-funktionerne i LEGO Education Computer Science & AI?

Svar: I den første sæson af FIRST LEGO League Future Edition forventes det ikke, at eleverne anvender AI-funktionerne i LEGO Education Computer Science & AI. Vi vil dog undersøge og inddrage AI-funktioner i kommende sæsoner.

Spørgsmål: Kan vi bruge LEGO Education SPIKE-appen i FIRST LEGO League Future Edition?

Svar: LEGO Education SPIKE-appen er ikke kompatibel med den nye trådløse LEGO Education-hardware. I stedet har vi udviklet en helt ny app: **LEGO Education Coding Canvas**.

Selvom Coding Canvas er en ny app, bygger den på samme programmeringsprincipper som LEGO Education SPIKE-appen (dvs. blokprogrammering med ord- og ikonblokke). De fleste blokke er de samme eller meget tilsvarende, med undtagelse af AI-blokke og hardware-relaterede blokke. Disse blokke indeholder ekstra hjælp i form af såkaldte custom pickers, der guider brugeren ved indstilling af parametre.

Brugere, der allerede kender LEGO Education SPIKE-appen, vil derfor hurtigt kunne blive fortrolige med Coding Canvas. Derudover indeholder Coding Canvas en omfattende hjælpefunktion med beskrivelser af de enkelte blokke. Ved at højreklikke på en blok og vælge "hjælp" føres man direkte til den relevante blokbeskrivelse.

Spørgsmål: Det ser ud til, at LEGO Education Science har samme hardware – kan disse sæt bruges til FIRST LEGO League?

Svar: Vi anbefaler at anvende LEGO Education Computer Science & AI-sættene, da LEGO Education Science består af et andet udvalg af klodser og hardware end Computer Science & AI. Af den grund vil vi ikke stille byggevejledninger til rådighed for modeller bygget med Science-sættene, og det vil være vanskeligt udelukkende at anvende Science-sættet til at bygge de nødvendige løsningsmodeller til FIRST LEGO League.

Når det er sagt, vil deltagerne ikke blive afvist ved events, hvis de selv formår at få det til at fungere.

Spørgsmål: Med lanceringen af FIRST LEGO League Future Edition – kan vi stadig deltage i events med ældre produkter?

Svar: Hold, der anvender ældre produkter som LEGO Education SPIKE, kan fortsat deltage i FIRST LEGO League Founders Edition frem til og med sæsonen 2027–2028. Hold, der anvender LEGO Education Computer Science & AI, deltager i Future Edition.

Fra august 2028 vil FIRST LEGO League fungere som ét samlet program for elever i alderen 5–16 år med én fælles sæsonidentitet. På dette tidspunkt kan ældre LEGO Education-sæt, som tidligere blev anvendt i Founders Edition, ikke længere bruges i FIRST LEGO League.

Målgrupper

Spørgsmål: Hvem henvender FIRST LEGO League Future Edition sig til?

Svar: Den videreudviklede FIRST LEGO League-oplevelse er designet til elever i alderen 5–16 år og til alle, der ønsker at gøre STEM sjovt og tilgængeligt for børn med forskellige forudsætninger og baggrunde. Alle – fra elever, lærere og fritidscoaches til lokalsamfundsledere og mentorer – opfordres til at være med og deltage i fællesskabet.

Spørgsmål: Hvordan gavner programmet undervisere og ledelse?

Svar: FIRST LEGO League er let at tage i brug, fleksibelt at undervise i – også med flere hold – og designet til at passe direkte ind i både undervisning og fritidstilbud. Med færdigudviklede materialer og tilhørende træning kan alle lede et meningsfuldt STEM-forløb uden krav om forudgående erfaring eller faglig baggrund.

Ved køb af FIRST LEGO League Future Edition får man adgang til alt indhold, der følger med LEGO Education Computer Science & AI, herunder undervisningsforløb via LEGO Education Teacher Portal. Alt eventmateriale vil fortsat være tilgængeligt på FIRSTLEGOLeague.org.

Spørgsmål: Hvordan gavner programmet forenings- og fællesskabshold?

Svar: Forenings- og fællesskabshold vil opleve, at det er lettere at komme i gang og fastholde engagementet, takket være fleksible løsninger, der fungerer i klubber, kulturhuse, fritidscentre og i hjemmet. Det er blevet endnu nemmere at facilitere flere hold, så endnu flere børn kan opleve magien i FIRST LEGO League.

Der gives tydelig vejledning til hver rolle, så eleverne hurtigt kan komme i gang og lade deres byggeri, kodning og strategiarbejde udvikle sig så langt, de ønsker.

Spørgsmål: Kan FIRST LEGO League Future Edition bruges i undervisningen?

Svar: Ja. FIRST LEGO League Future Edition er bevidst udviklet til at kunne anvendes med flere hold i både klasse- og fritidsmiljøer og kobler direkte til gældende læringsmål, samtidig med at det bevarer den leg, det samarbejde og den begejstring, som FIRST LEGO League er kendt for.

Formålet er at bringe STEM-læring ud over skærme og lærebøger med fokus på barnets hele udvikling. I små teams undersøger og skaber eleverne løsninger sammen og opbygger problemløsningskompetencer gennem en række praktiske udfordringer, der kobler læring til virkelighedsnære temaer og faglige standarder.

Spørgsmål: Kan FIRST LEGO League Future Edition bruges i fritidstilbud eller i hjemmet?

Svar: Ja, helt bestemt. Det nye format for FIRST LEGO League fungerer alle steder, hvor læring finder sted – i klasselokaler, fritidstilbud, foreninger, lokalsamfund og derudover.

Spørgsmål: Skal man være lærer for at kunne afholde FIRST LEGO League Future Edition?

Svar: Nej. Man behøver ikke at være lærer for at afvikle FIRST LEGO League Future Edition. Programmet er designet, så alle med interesse for at hjælpe børn med at udforske STEM kan facilitere ét eller flere hold.

Program Oplevelse

Spørgsmål: Hvordan understøtter FIRST LEGO League programmet opfyldelse af faglige mål?

Svar: Som supplement til undervisningen anvender FIRST LEGO League LEGO Education Computer Science & AI – en teknologiplatform, der er tilpasset gældende undervisningsstandarder og udviklet til at støtte klasseundervisning. Programmet fungerer sammen med eksisterende undervisningsplaner og leverer engagerende, praksisnær STEM-læring.

Undervisningsforløbene knytter sig naturligt til naturfag, teknologi og matematik, men udvikler også kompetencer som samarbejde, kritisk tænkning og kreativ problemløsning.

Spørgsmål: Hvordan adskiller det opdaterede FIRST LEGO League-spil sig fra den nuværende oplevelse?

Svar: Den grundlæggende udfordringsstruktur i FIRST LEGO League er uændret, men den

nye udgave gør spillet lettere at introducere og mere fleksibelt at afvikle i forskellige læringsmiljøer.

For flere detaljer om den opdaterede spilstruktur henvises til det [blogindlæg fra FIRST](#).

Spørgsmål: Hvordan engagerer FIRST LEGO League eleverne?

Svar: FIRST LEGO League tager grundlæggende begreber fra undervisningen og gør dem levende gennem årlige, temabaserede udfordringer, der inspirerer eleverne til at finde løsninger på virkelighedsnære problemstillinger. Gennem research, afprøvning og samarbejde bygger, koder og skaber deltagerne løsninger sammen og lærer samtidig at fejle på en tryk måde og udvikle deres kompetencer til mere avancerede projekter og programmer.

Spørgsmål: Hvor mange elever er der på et FIRST LEGO League Future Edition-hold?

Svar: Den anbefalede holdstørrelse er otte elever, men hold på mellem fire og otte deltagere fungerer også fint. Spillet er designet, så rollerne roterer, og alle elever får mulighed for at afprøve forskellige specialer.

Spørgsmål: Hvordan vil skole- og klasseevents i FIRST LEGO League se ud?

Svar: FIRST LEGO League-events kan variere i størrelse – fra klassefremvisninger og skoleturneringer til lokale arrangementer – alle med fokus på at fejre kreativitet og læring. Mere detaljeret information om events vil blive offentliggjort løbende i 2026.

Spørgsmål: Vil der fortsat være FIRST LEGO League-turneringer?

Svar: Ja. Turneringer er fortsat en hjørnesten i FIRST LEGO League og vil også fremover samle fællesskabet i mange år.

Spørgsmål: Hvordan ser progressionen ud i FIRST LEGO League?

Svar: FIRST LEGO League tilbyder fortsat en klar udviklingsvej fra klassebaserede events til partnerturneringer og videre derfra, med mulighed for anerkendelse på alle niveauer. I sæsonerne 2026–2027 og 2027–2028 kan hold deltage i enten Founders Edition- eller Future Edition-events og have mulighed for at blive inviteret til enten World Festival ved FIRST Championship eller et Open Invitational-event. Uanset valg er der mulighed for international deltagelse hver sæson.

Spørgsmål: Hvad sker der med FIRST® Championship World Festival og International Opens, når det nye program implementeres?

Svar: I sæsonerne 2026–2027 og 2027–2028 kan hold deltage i både Founders Edition og Future Edition og fortsat opnå invitation til World Festival ved FIRST Championship eller til et Open Invitational-event. Disse events vil fortsat fremvise verdens bedste hold – vi gør det blot lettere for flere elever at deltage.

Spørgsmål: Ændres sæsonens tidsplan eller varighed i FIRST LEGO League?

Svar: FIRST LEGO League forbliver et fleksibelt program, så undervisere kan tilpasse det til deres egne kalendere, men sæsonens overordnede rytme vil føles velkendt.

Det nye tema lanceres hver august, og holdmøder, træningskampe, officielle events og internationale fejring afvikles omtrent efter samme tidsplan som hidtil.

Læringsudbytte

Spørgsmål: Hvordan adskiller læringsudbyttet i FIRST LEGO League sig fra den nuværende oplevelse?

Svar: Vi styrker fokus på samarbejde, kreativitet og selvtillid og hjælper eleverne med at se sig selv som kompetente problemløsere i alle sammenhænge. LEGO Education Computer Science & AI er den teknologiske grundplatform i Future Edition og er tilpasset faglige standarder for at understøtte praksisnær, virkelighedsorienteret læring.

Spørgsmål: Hvordan hænger FIRST LEGO League Future Edition og Founders Edition sammen med den øvrige FIRST-programprogression?

Svar: FIRST LEGO League Future Edition skaber en stærkere bro til de øvrige FIRST-programmer – særligt gennem introduktionen af samarbejdsbaseret spil, som forbereder eleverne på næste trin i FIRST-forløbet med de rette kompetencer og den rette tilgang.