



Årsrapport 2024

Sæson SUBMERGEDSM

Supported by META

SUBMERGEDSM

Indholdsfortegnelse

Coding Pirates: Operatør på <i>FIRST</i> ® LEGO® League	3
Konceptet.....	4
<i>FIRST</i> ® LEGO® League Challenge.....	5
<i>FIRST</i> ® LEGO® League Explore.....	8
<i>FIRST</i> ®LEGO® League Discover.....	10
SUBMERGED SM : Drive in.....	11
Danmarksfinalen.....	12
• Holdoversigt.....	12
• 2-dages program.....	13
• Finalen.....	15
• Årets priser og vinderhold.....	17
• De store øjeblikke.....	20
• Citater fra børn, vejledere, projektledere og frivillige.....	21
• Lasse Winther.....	23
Mediedækning.....	24
Sponsorer og samarbejdspartnere.....	27
Tak.....	29





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!

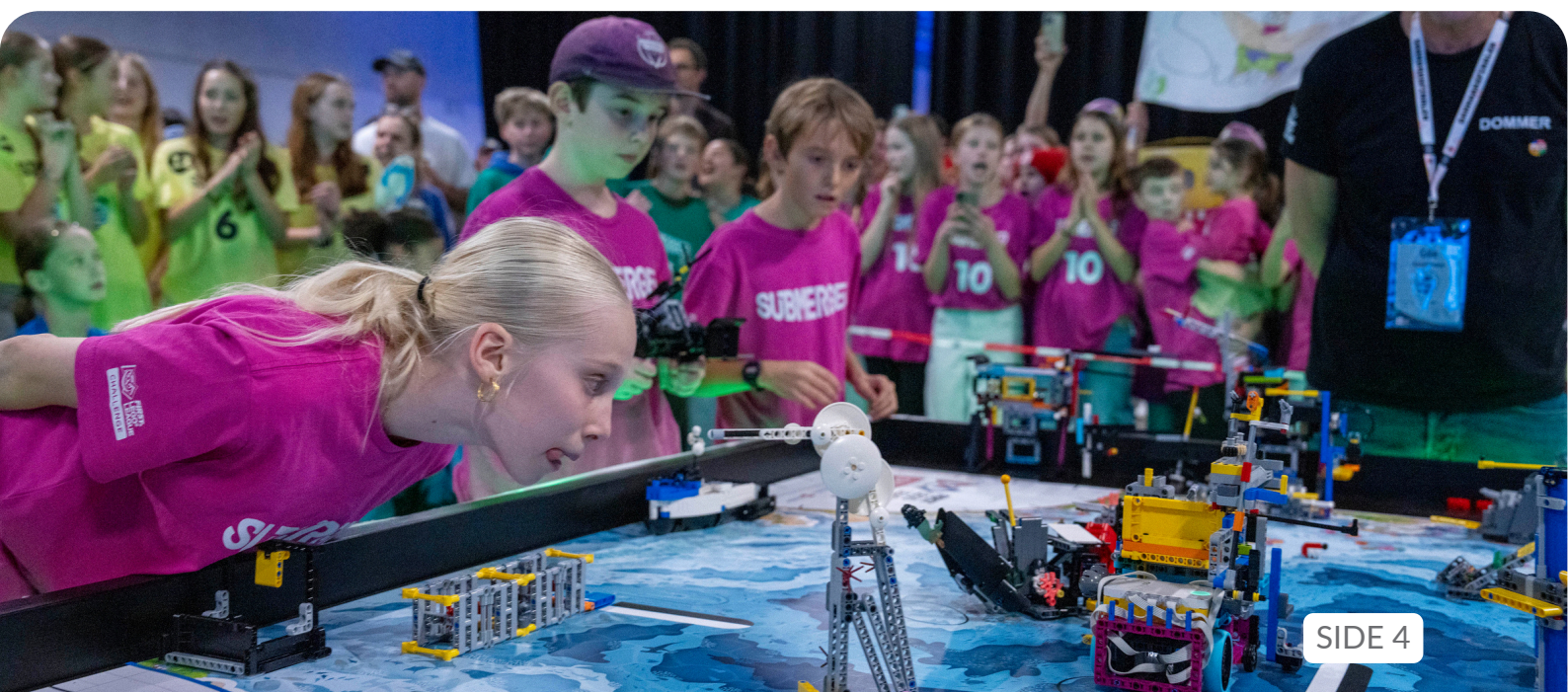
Konceptet

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 Danmarksfinalen står projektteamet fra Coding Pirates. Lokalfinalerne planlægges eksternt på tværs af landet. I år deltog 6.500 børn og unge i de tre programmer.





LOKALE TURNERINGER

Aalborg	Hørsholm
Aarhus	Kolding
Billund	Odense
Boeslunde	Sorø
Esbjerg	Reykjavik,
Fredensborg	Island
Frederiksberg	
Furesø	
Torshavn,	
Færøerne	
Gentofte	
Gladsaxe	



FIRST® LEGO® League Challenge

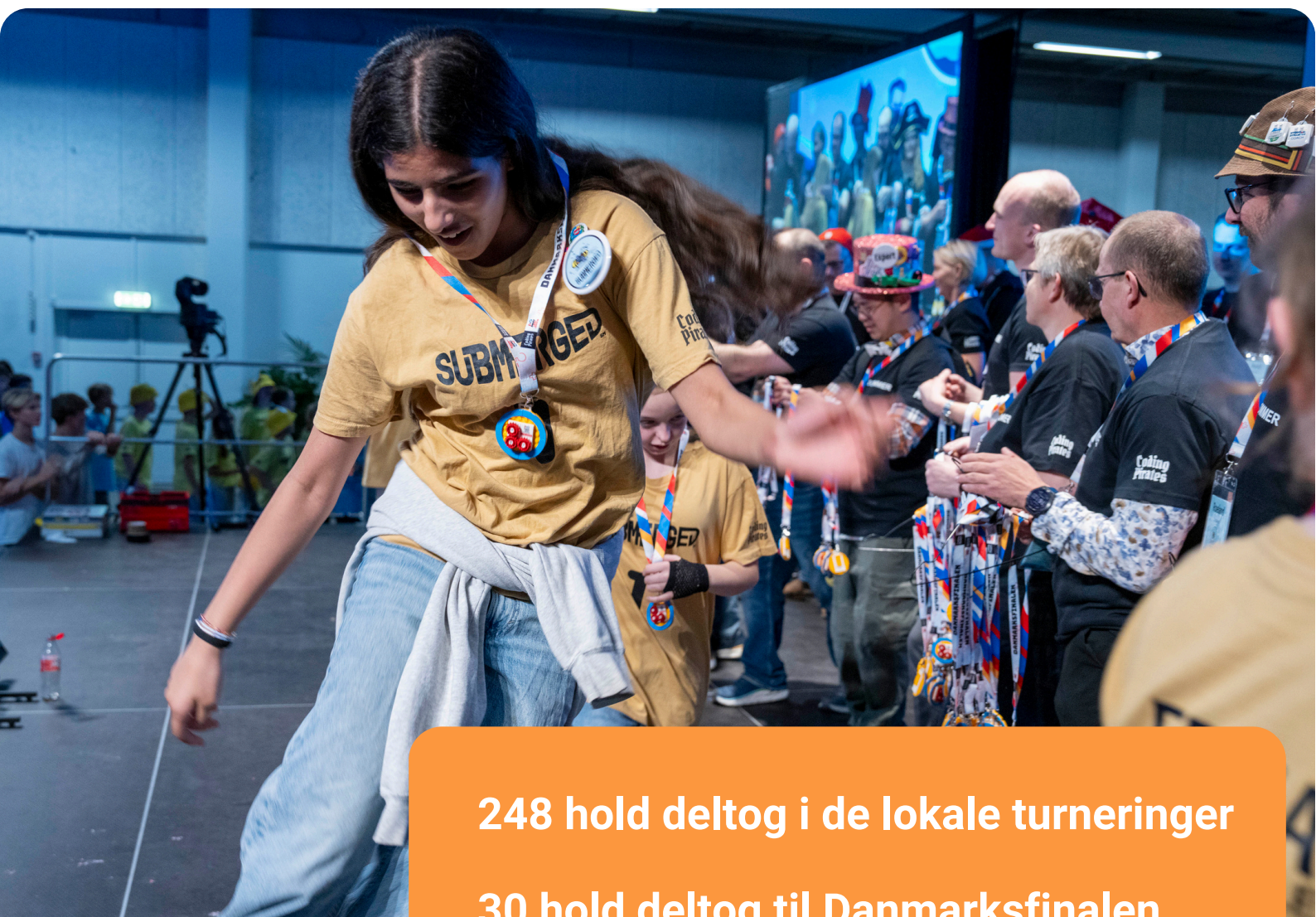
FIRST® LEGO® League Challenge er verdens største konkurrence indenfor teknologi og videnskab. Hvert efterår lanceres et nyt tema, som holdene skal arbejde ud fra i mindst otte uger. Challenge er for børn og unge i alderen 10-16 år. Årets samfundsrelevante tema skal være med til at inspirere deltagerne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

I løbet af projektperioden skal deltagerne innovere, programmere, udforske og designe indenfor et på forhånd givent 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 dommerne til konkurrencen.

Teknologi: Holdene skal bygge og programmere en robot med LEGO® Education SPIKE™, der skal dyste på robotbanen. Hvert hold har 2 1/2 minut, hvor de dyste 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.

Kerneverdierne 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 Danmarksmesterskaberne.



248 hold deltog i de lokale turneringer
30 hold deltog til Danmarksfinalen

Kerneværdier

Opdagelse: Vi udforsker nye færdigheder og ideer.

Innovation: Vi bruger kreativitet og udholdenhed til at løse problemer.

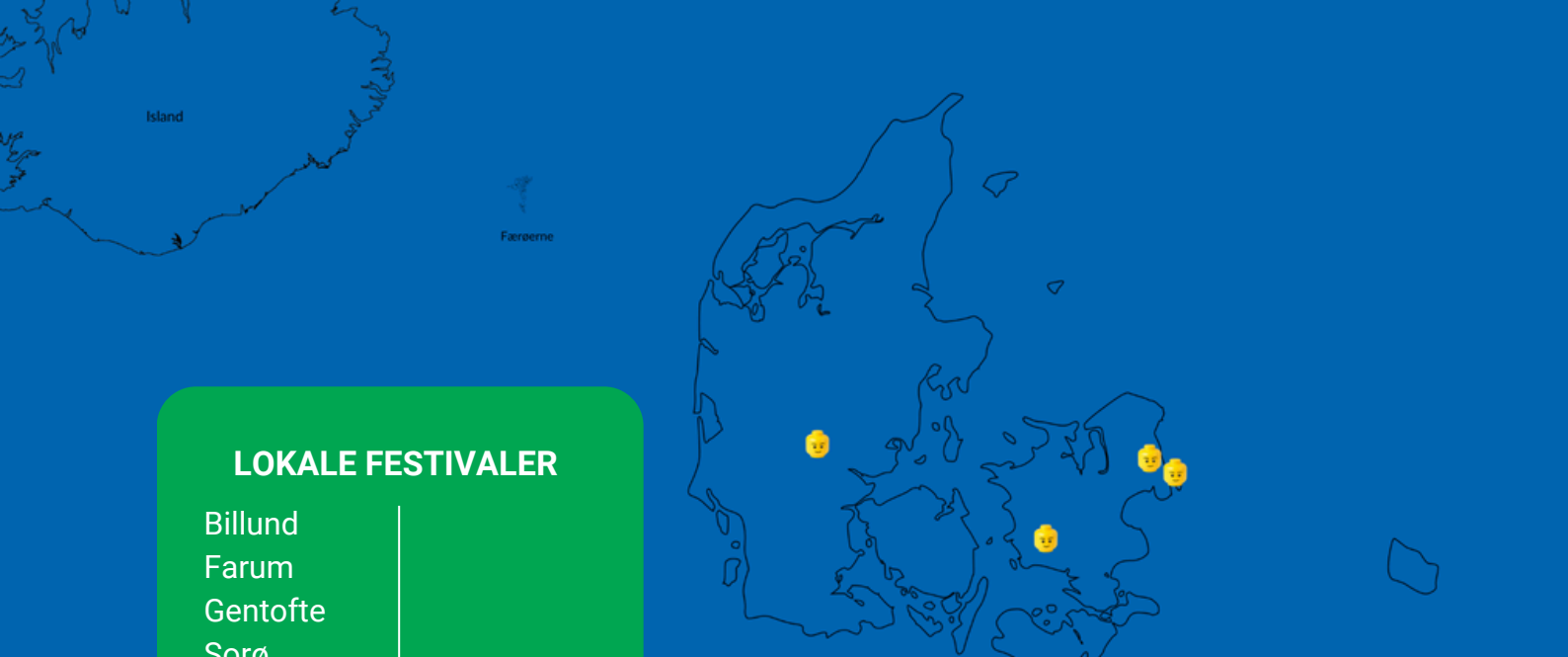
Effekt: Vi anvender det, vi lærer, til at forbedre vores verden.

Inklusion : Vi respekterer hinanden og rummer hinandens forskelligheder.

Teamwork: Vi er stærkere, når vi står sammen.

Sjov: Vi har det sjovt!





LOKALE FESTIVALER

Billund
Farum
Gentofte
Sorø



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.



FARUM



FARUM

216 hold deltog i de lokale festivaler



FARUM

SIDE 9

LOKALE FESTIVALER

Gentofte



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



87 hold deltog i Discover

SUBMERGEDSM

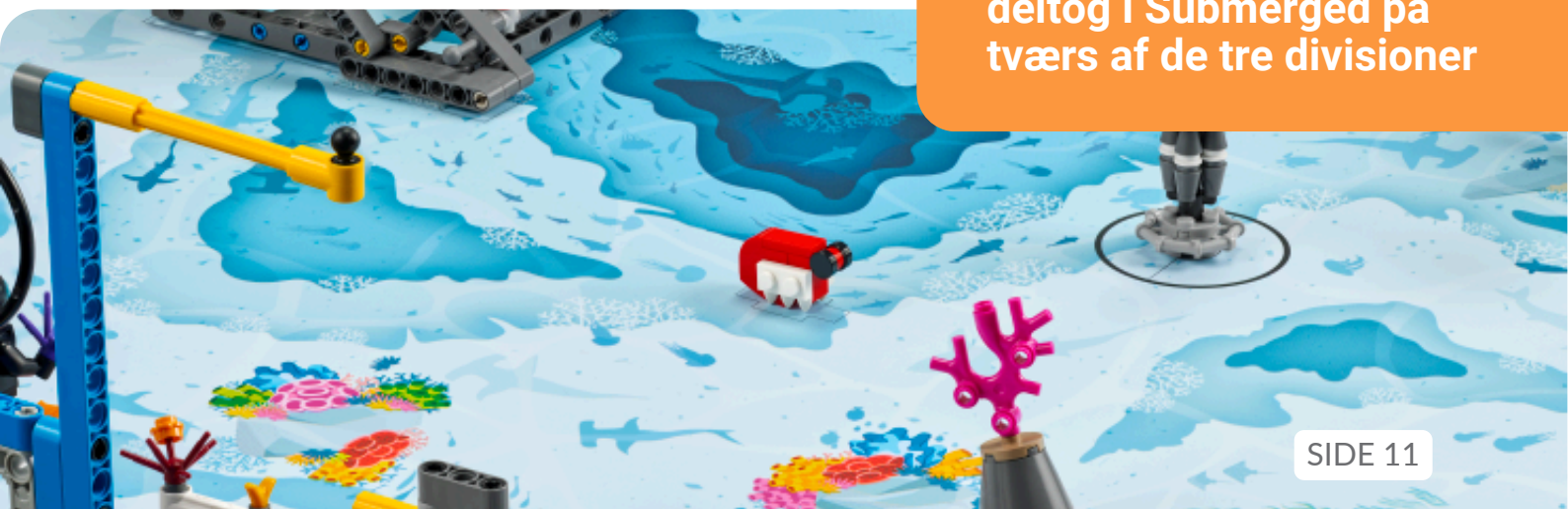
Drive in!

Under havets overflader gemmer sig en skjult verden, som mennesket ikke kan se med det blotte øje. Men det blev lavet om i sæson 2024/2025, hvor temaet SUBMERGED lader alle deltagerne dykke under vandoverfladen. Her skal deltagerne undersøge en verden fyldt med store og små dyr, havets planter og områder samt alt det, der ligger under vandet, der slet ikke hører til.

Menneskets påvirkning på jorden er stor, også under vandet, selvom vi slet ikke bor der. Alligevel bruger vi havet hver dag, når vi sejler vores skibe fra den ene havn til den anden. Vi tager på ferie og dykker ned under overfladen for at udforske et spændende dyreliv fyldt med farver og spændende væsener. Desværre smider vi også vores affald i havet til stor gene for dyre- og planteliv. Så, hvordan bliver vi bedre til at passe på havet i fremtiden? Hvordan fjerner vi alt det skrald, der allerede er endt i havet? Hvilke spændende væsner findes i dybet? Hvorfor lever nogle dyr i varme områder, og andre i kolde? Og hvordan er det nu lige fødekæden ser ud for en klovnefisk? Alt dette og meget mere har årets deltagere haft mulighed for at undersøge i år, hvor vi sammen er dykket under havet.

I robotmissionerne har deltagerne løst missioner, der har inspireret deltagerne og gjort dem bevidste om nogle af havets udfordringer. Eksempelvis menneskets påvirkning på korallerne, ekkosignalet påvirkning på store havdyr og deres kommunikationsmuligheder samt mulighederne for at indsamle prøver, der kan analyseres og gøre os klogere på havets udvikling.

**5.300 børn og unge
deltog i Submerged på
tværs af de tre divisioner**



SUBMERGEDSM

Danmarksfinalen

Til Danmarksfinalen d. 7. december 2024 deltog over 285 børn og unge fra Danmark og Færøerne i konkurrencen. Sammen havde de 65 vejledere med, der var 85+ frivillige til afholdelsen af konkurrencen og aktiviteterne samt stor opbakning fra holdenes familie og venner. Danmarksfinalen er en åben konkurrence, hvor alle med interesse for *FIRST@* LEGO® League er velkommen til at besøge konkurrencen, og vi oplevede en del besøgende kiggede forbi med stor nysgerrighed.

ALLE HOLD VAR INVITERET TIL ODENSE ALLEREDE OM FREDAGEN

Traditionstro, så inviterede vi årets deltagere til Odense om fredagen, så holdene kan lande, opstille deres udstilling og møde hinanden. Fredagen bød først på opstilling i hallen, aftensmad på Storms Pakhus og underholdning fra Fjord & Bælt. I år havde vi også lavet et nyt tiltag. Inden aftensmadsen samlede vi alle holdene i et auditorium, hvor vi bød dem velkommen og holdene skulle byde hinanden velkommen gennem klapsalver. Det virkede rigtig godt, og vi vil helt sikkert gentage det til næste års finale. Om fredagen havde vi 129 børn og 28 vejledere med til eftermiddagen/aftens program.

OVERSIGT OVER HOLDENE FRA DE FORSKELLIGE TURNERINGSBYER:

Aalborg Power Puff Pigerne Team Hedemølle	Esbjerg NXT Ev3lution Esbjerg International School	Frederiksberg Tech Nerds GIFLL	Odense Odin Warriors HumanTech
Aarhus Elsted Powers Svampebobberne	Gentofte Aqua Team Sigmakrabberne	Færøerne Aqua Dreams Perlurnar	Randers Langå Skole
Billund Blue Grapes Ranum Efterskole College 3	Farum De kolde Koraller Havlegenderne	Hørsholm Sea Drone Team Air Benders	Sorø Grundstof Revet
Boeslunde Team RNF1 Bregninge-Bjergsted Friskole	Fredensborg Tanglopperne De overfiskede fisk	Kolding De Ultimative Byggere Robisk	Wildcard: Super Duper Strawberries

2-DAGES PROGRAM

Fredag

16:00: Adgang til UCL & opstilling af udstilling.

17:30: Fælles velkomst for alle

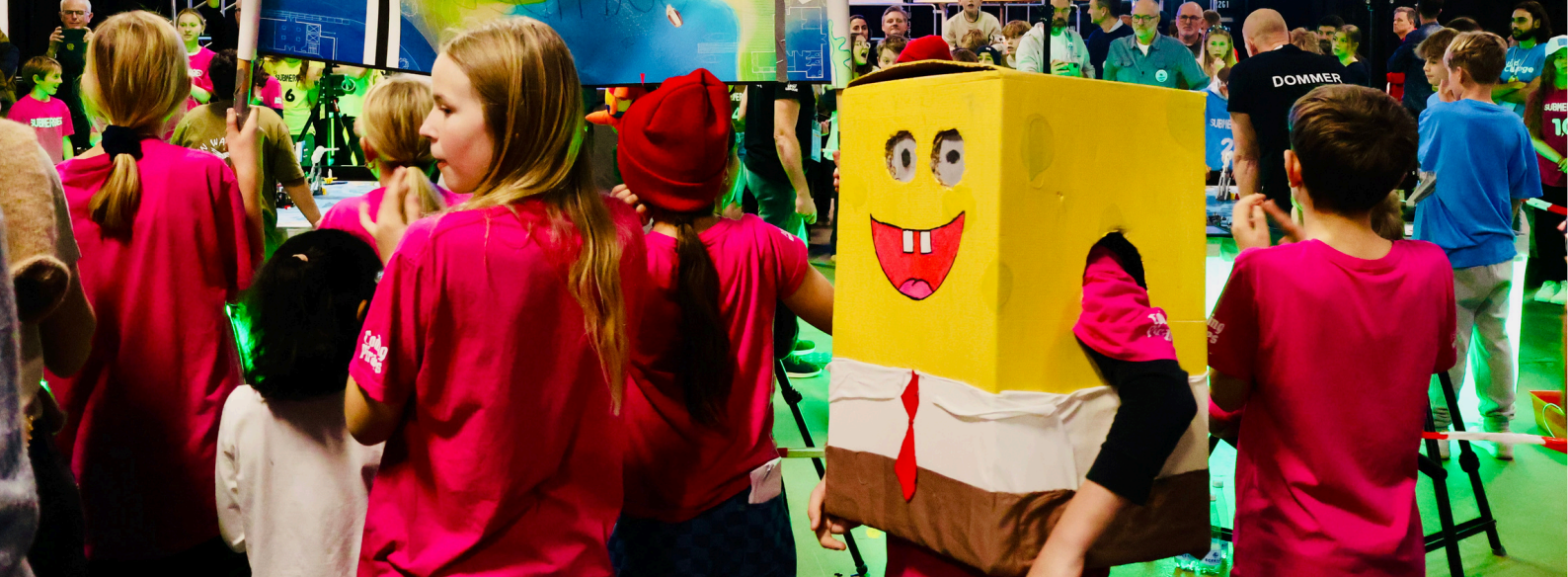
18:30: Aftensmad på Storms Pakhus

19:30: Underholdning med Fjord og Bælt

20:00: Juleoverraskelse

20:30: Tak for i aften





Lørdag

09:00: UCL åbner

09:30: Åbningsshow med Lasse Winther og Lightr og indmarch.

10:15: Konkurrencen starter og aktiviteterne åbner.

11:00: VIP-arrangement

12:00: Frokost

12:45: Konkurrencen genoptages

15: Robotkørsel, kvartfinale, semifinal, finale (uden for konkurrencen), imens voterer dommerne.

16:00 Overrækkelse af medaljer og awards

17:00 End of play

17:00-: Fælles oprydning og aftensmad for de frivillige.





Finalen

UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskolen lagde hus til endnu en fantastisk omgang FIRST® LEGO® League Danmarksfinalen 2024. Niveauet var højt og det var tydeligt for dommere og gæster, at alle holdene havde forberedt sig grundigt til finalen. De var spændte, glade og klar.

Smuk åbning med lysshow og sæbebobler

Finalen startede med et flot lysshow leveret af Lightr, hvor alle dykkede under havet med lysshow gennem telefonerne. Alle deltagere og gæster var med og finalen kom godt fra land.

Havet er rammen for årets konkurrence.

Årets tema SUBMERGED har bragt alle holdenes fokus under havet, hvor de har undersøgt, hvordan de kan løse havets udfordringer gennem innovative projekter.

Konferencier Lasse Winther var hoppet i redningsvesten til finalens start, men han har siden indrømmet, *“at hvis de her børn [fra konkurrencen] skal være fremtidens ledere, så er han helt tryk ved at tage redningsvesten af igen.”*

Holdene imponerede med deres kreative ideer, som de har undersøgt, fundet løsninger på, og samarbejdet om i mere end 3 måneder. Udover konkurrencens innovation og teknologiske aspekter, så har konkurrencen også fokus på sammenhold og fællesskab. Generalsekretær Louise Overgaard er ikke i tvivl om, hvorfor konkurrencen er så stor en succes for børnene på tværs af aldre og køn.

“Det er så vidtfavnende et program, hvor de både arbejder med innovation, kreativitet og teknologiforståelse. De skal samarbejde, og de skal få det hele til at gå op i en højere helhed. Det er fantastisk at se, hvordan holdene hepper på hinanden, men de hepper også på de andre hold”, fortæller Louise Overgaard.

Medaljer og pokaler

Programmet handler i høj grad om, at alle deltagerne skal have en god oplevelse og opleve anerkendelse for sit engagement. Kåringsceremonien afsluttes derfor i traditionens tro med en medaljeoverrækkelse, inden der skal fordeles pokaler. I alt uddeles der 23 pokaler til finalen, og den sidste pokal er Årets Champion.

Årets Champion-pris gik til holdet Gifll, der er et fritidshold fra Sjælland. De vandt med denne begrundelse fra dommerne;

“Det er et hold som på allerfineste vis har defineret et problem, efter at have brugt alle relevante kilder. De har dokumenteret data og delt deres løsning, som har stor betydning og impact i deres målgruppe. Hele holdet er involveret i projektet og er stolte over projektet og deres engagement på, og ved siden af banen er utroligt. Med deres kompakte robot har de gennemført mere end 20 tests, og de har virkelig vist, at de kan programmere langt over det forventelige. Derfor går Champion-prisen til Gifll!”.

Aktiviteter for alle

Hele dagen igennem kunne finalens deltagere og gæster hygge sig med forskellige aktiviteter, når de ikke var i gang med konkurrencen. I år bestod aktiviteterne af “skumfidusmaskine” og “vindruedypper” med Peter Hald og Mogens Hinge fra Aarhus Universitet, VR-briller med UCL, Build the Change med LEGO®, aktiviteter med Robothus Fyn med Henrik Gabs, leg med en kæmpe LEGO®-SPiKE robot, og så kunne man prøve kræfter med missionerne på Submerged-banen. Man kunne også møde Odenses lokale Coding Pirates klub og blive klogere på, hvad Coding Pirates tilbyder mange tusind børn og unge hver uge gennem klubtilbud. Vi havde selvfølgelig også en skattejagt, der ledte deltagerne rundt på hele UCL.



Årets priser og vinderhold

CHAMPION

GIFLL



INNOVATION

De Ultimative Bryggere

Nominerede

Human Tech & Power Puff Surfers



ROBOTKØRSEL

NXT EV3LUTION

2. pladsen: GIFLL

3. pladsen: Svampebobberne



ROBOTDESIGN

Blue Grapes

Nominerede

Super Duper Strawberries & Air Benders



Årets priser og vinderhold

KERNEVÆRDIER

Team Hedemølle

Nominerede

Aqua Team & Sea Drones



+

MARKETINGSPRISEN

Aqua Dreams

Nominerede

Odin Warriors & Perlunar



LOKALPRIS

META-PRISEN

Havlegenderne

Nominerede

Sigmakrabberne & Grundstof



LOKALPRIS

UCL-PRISEN

Perlunar



LOKALPRIS

Årets priser og vinderhold

CODING PIRATES-PRISEN (FRIVILLIGE)

Isabella Møller
Vittoria Pazzini
Mette Eis



LOKALPRIS

VEJLEDERPRISEN

Thomas Dyekjær

Svampebobberne



LOKALPRIS

+

DANMARKSFINALEN 2025

DE STORE ØJEBLIKKE



FIRST® LEGO® League var og er super interessant, og jeg har meget lettere ved, at koncentrere mig, når det vi laver er interessant

Deltager 2024

Jeg syntes det har været virkelig sjovt at vi alle sammen skulle arbejde med et projekt

Deltager 2024

Det er sjovt og anderledes end normal skole

Deltager 2024

Jeg vil endnu en gang bare gerne sige tusind tak for et super fedt arrangement i lørdags. Velorganiseret, inspirerende og i bund og grund bare en virkelig god oplevelse – set fra et frivillig-perspektiv. Det var første gang, jeg var med som frivillig, og jeg regner bestemt ikke med, at det var den sidste. Stemningen var fantastisk, alle var super dedikerede – lige fra børnene til dommere til sekretariatsmedlemmerne – og alle derimellem. Virkelig fedt at opleve og være en del af. Som medarbejder i LEGO®-gruppen viser et arrangement som FIRST® LEGO® League virkelig, hvordan det vi sidder og laver til dagligt giver mening, når det bliver brugt i en kontekst som det, I sidder og arbejder benhårdt på – og hvordan det virkelig bare giver mening at skabe forbindelser mellem alt det gode arbejde, som Coding Pirates laver og de midler, som vores produkter er, til at opnå noget større. Kæmpe cadeau til jer!

Isabella Møller, frivillig

Helt igennem et gennemført arrangement. det giver så meget mening, var virkelig en fornøjelse at opleve de unge mennesker udfolde sig i en kreativ og innovativ retning er jo fantastisk.

Forældre 2024

Jeg føler at jeg har lært meget i forhold til gruppearbejde

Deltager 2024

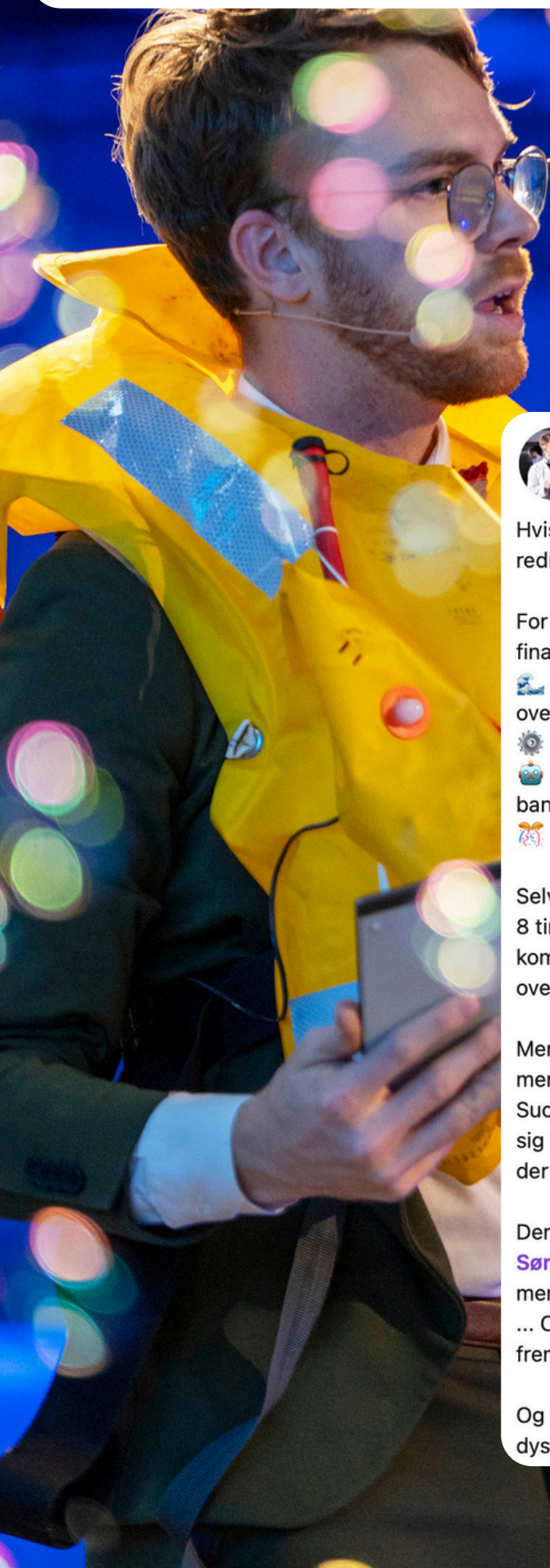
Tusinde tak for en fed finale og dag i lørdags! Godt gennemført, og jeg ser så meget frem til 2025 FFL-året.

Tobias Smith, Projektleder i Farum

Hi - I just wanted to say THANK YOU for inviting the Super Duper Strawberries to be the wild card team at the Danish finals! The kids had so much fun and learned so much. It was such a wonderful event, and all of the volunteers were so kind and helpful and professional. Well done to your team! It was a really meaningful experience for the Super Duper Strawberries that they will never forget, and their parents were just so blown away seeing what FLL is all about, and also seeing what their children are capable of :)

Megan Coleman , vejleder for Super Duper Strawberries

Hvis DE HER BØRN skal lede verden om 30 år, er jeg tryk ved at tage redningsvesten af 🗨️ ...



Lasse Winther · 1.

📖 Formidler videnskab og teknologi 🎥 Laver explainer-videoe...
2md. · 🌐

Hvis DE HER BØRN skal lede verden om 30 år, er jeg tryk ved at tage redningsvesten af 🗨️ ...

For i den her weekend har jeg set hvordan hundredevis af børn i DK-finalen til First Lego League har:

🌊 Sat sig ind i de problemer, vores have marine økosystemer står overfor.

⚙️ Innoveret prototyper, der skal afhjælpe nogle af problemerne.

🤖 Bygget og programmeret robotter, der skulle løse udfordringer på en bane.

👏 Fejret hinandens sejre - og støttet hinanden gennem udfordringer.

Selv er jeg kommet hjem uden stemme 😞

8 timers engagement på scenen som konferencier...inkl. ægte kommentator-speak på mere end 50 runders robot-kørsel... det har lige overbelastet stemmebåndene en kende.

Men det er okay. For børnene er kommet hjem med noget, der er meget mere værdifuldt.

Succesoplevelser. Holdånd. Mod på livet. Evnen til at analysere, tænke sig om, handle, teste og prøve igen. Og robusthed mod den frustration, der opstår, når ens robot ikke virker, som den skal.

Den største anerkendelse til [Coding Pirates \(Nikita Hald Sørensen og Louise Overgaard\)](#) for at stable turneringen (og meget mere) på benene.

... Og til [LEGO Education \(Camilla Bottke\)](#) for at have høje ambitioner for fremtidens voksne - ikke kun i DK, men i hele verden.

Og KÆMPE tillykke til team GiFLL, der som champions kan se frem til at dyste i den internationale finale i USA.

MEDIEDÆKNING - PRESSE OG SOCIALE MEDIER

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

FIRST® LEGO® League er desuden blevet eksponeret på Coding Pirates' hjemmeside og sociale medier, herunder Facebook og LinkedIn.

I forbindelse med Danmarksfinalen og de lokale turneringer er der blevet sendt pressemeddelelser ud til lokale- og nationale medier, - både aviser, radio og tv-medier. På hjemmesiden er der løbende blevet lavet opdateringer om både de lokale turneringer og Danmarksfinalen. Der har løbende været gode samarbejder med journalister og virksomheder, der har fulgt enkelte hold og eksponeret dem gennem deres egne og vores kanaler. Til Danmarksfinalen havde vi besøg af TV2.



FIRST LEGO League Danmark

★ Favoritter · 16. december 2024 · 🌐

🎬 DANMARKSFINALEN KOGT NED TIL 3 MINUTTER 🎬

Vi er super imponerede over alle holdene, der deltog til Danmarksfinalen i FIRST® LEGO® League for lidt over en uge siden, og vi har samlet en masse godt fra finalen! ... [Se mere](#)

DANMARKSFINALEN 2024

KERTEMINDE

- Man må gerne drømme stort: Skole vinder pris for et projekt, som skal hindre iltsvind

En fynsk folkeskole vinder pris ved First Lego League for et projekt, som gavner klimaet. Eleverne har helt selv udviklet deres klimaløsning, og det er ikke første gang, at de vinder en pris.



Daniel Feldskou og Lau Birkholm viser elevernes projekt frem og fortæller, hvordan det fungerer, Viktoria Olesen

Aa

14 dec. 2024 kl. 17:00

Viktoria Olesen viol@fyens.dk

Lyt til denne artikel
4 min

Langeskov: En gruppe elever fra Langeskov Skole har vundet en andenplads ved Danmarks mesterskabet i FLL (First Lego League), som er en global videns- og teknologiturnering for børn og unge. Elever fra Langeskov skole vandt med et projekt, som er gavnligt for klimaet



KØGE KOMMUNE | NYHED

Lego League handlede ikke kun om Lego-robotter: - Vi har lært meget af hinanden

Eleverne fra Sct. Nicolai Skole er glade for, hvad de kan tage med hjem fra First Lego League.



Thomas Kramer · 1.

digital læring - strategi - ledelse - teknologiforståelse - STEAM ...
2md. · 🌐

Støvet har lagt sig og de 30 hold til årets First LEGO League har jublet præmieoverrækkelsen af og på vej hjem - helt sikkert trætte og glade over en uovertruffen dag i Odense.

Som overbenedommer er jeg en smule mere hæs, glad, overvældet og træt.

First LEGO League kan bare noget af det helt rigtige 🙌

Tak til Coding Pirates og alle dem, der har lagt kræfter i dagen.

[#firstlegoleague](#) [#legoeducation](#) [#vikederosALDRIG](#)
[#pædagogiskcenterkolding](#)



👍❤️ Du og 94 til

8 kommentarer · 1 genopslag



Louise Overgaard · 1.
 Generalsekretær // Lab Agent // Humanist i IT
 3md. · Redigeret ·

For tre måneder siden kaldte jeg på mit netværk i Aarhus og på tre måneder fik vi sammen genetableret en tradition i Aarhus! Tak 🙏

Vi har nemlig idag sammen afviklet **#Firstlegoleague** lokalturnering i Aarhus med 100 glade, dygtige og velforberedte børn og næsten lige så mange voksne.

Mads Bach Leiszner sprang til som projektleder. **Ole Caprani** og **Department of Computer Science, Aarhus University** meldte sig som vært og support. **Anders Kring** og **Get Visual** troppede op med storskærme, teknik og lys. **Christian Dürr** og **EIVA a/s** bakkede op med sponsorat, virksomhedsbesøg og dommere. **Mjølner Informatics**, **ITK Aarhus Kommune** og **Elsted Skole** var klar med dygtige dommere.

Magnus Heunicke bød velkommen, Svampebob Firkant dansede og **#DarthVader** overdrog Champion-prisen.

Alle var med til at vise, at vi bliver stærkere sammen. Tusind tak 🙏

I år havde vi skønne hold med fra fire skoler og næste år, når vi mødes på **#Dokk1** 8.11., håber vi på endnu flere børn, endnu flere samarbejdspartnere og dommere. Det er sådan, at en tradition bliver stærkere.

7.12. holder vi Danmarksfinale i Odense. Det bliver en fest, når 32 skønne hold fra hele Danmark, Island og Færøerne kommer for at dyste. Kommer du med?

Nu smider en glad og lidt træt pirat fra **Coding Pirates** sig i sofaen.



FIRST LEGO League Danmark
 ★ Favoritter · 7. december 2024 ·

🎉 **SIKKE EN DAG!** 🎉

FIRST® LEGO® League Danmarksfinalen 2024 er nu slut, og hvilken dag det har været! Vi kan slet ikke få armene ned over alt det talent, feststemning og kreative kostumer vi har oplevet her i Odense 🥳

30 hold af dy... [Se mere](#)



Julen sig nærmer

Folkeskolen.dk, 28/11 2024, 78 ord

Vupti, så er det jul igen, og julefesten starter også i matematiktimerne Der ligger mange tilgængelige ressourcer på nettet til at skabe julestemning i matematiktimerne, det er blot at søge. Her er nogle af mine favoritter: Alinea, Gyldendal og skoledu.dk har også fine juleopgaver, hvis man har abonnement Man ...

Danmarksmeesterskab i LEGO-robotter byder på fremtidens grønne løsninger

Techsavvy.media, 28/11 2024, 114 ord

Danmarksfinalen i den såkaldte *First LEGO League Challenge* rammer Odense, ...

Elever fra Langå Skole kvalificerer sig til landsfinalen

Din Avis Randers (2. Sektion, s. 24), 27/11 2024, 276 ord

Elever fra Langå Skole har kvalificeret sig til landsfinalen i *First Lego League* - en konkurrence, der fokuserer på at udvikle løsninger inden for videnskab, teknologi, ingeniørkunst og matematik. Et hold fra Langå Skole skal repræsentere Randers Kommune i *First Lego League* - en landsdækkende konkurrence, som engagerer elever fra ...



Coding Pirates

4.934 følgere
 6d ·

FIRST® LEGO® League arbejder med virkelige problemer - En oplagt mulighed for at skabe samarbejde mellem hold og virksomheder 🧡

Tilbage i december dystede 30 hold om at blive Champion i FIRST® LEGO® League 2024. Alle holdene havde forinden arbejdet med årets tema SUBMERGED, hvor holdene skulle komme med kreative løsninger på havets udfordringer og bygge seje robotter. **#Havlegenderne** fra Syvstjerneskolens var vidt omkring i deres søgen efter viden til deres projekt og en af deres samarbejdspartnere endte med at blive DANVA, der til sæsonen havde fortalt om de udfordringer, som de oplever med vand 🌊

Hos DANVA synes de, at projektet var så spændende, at de har skrevet en artikel om Havlegenderne og deres deltagelse i Danmarksfinalen 🙌

I Coding Pirates er vi utrolige taknemlige for DANVA entusiasme for holdets arbejde, og den store erkendelse, der er koblet sammen med at hjælpe og følge holdets projekt hele vejen!

Tak, fordi I vil være med til at understøtte børnene i deres nysgerrige læring gennem projekt og præsentation! 💡

Du kan læse artiklen om Havlegenderne, der ikke kun blev klogere på vand, men som også vandt META-prisen til Danmarksfinalen med deres fokus på bæredygtige fællesskaber.

🎉 Endnu en gang tillykke til holdet og tak for samarbejdet til DANVA 🙌

Læs hele artiklen her 📄
<https://lnkd.in/g/iD2Pqgj>

#firstlegoleague #codingpirates #STEAM #danva #META



SIKKE EN DAG!

FIRST® LEGO® League Danmarksfinalen 2024 er nu slut, og hvilken dag det har været! Vi kan slet ikke få armene ned over alt det talent, feststemning og kreative kostumer vi har oplevet her i Odense.

30 hold af dygtige børn og unge fra Danmark og Færøerne har leveret en imponerende indsats – både på robotbanerne og med deres innovative projekter

Vi er dybt imponerede over deres opfindsomhed, samarbejde og evne til at løse de udfordringer, som havet står over for.

Vinderne af dagens priser blev:

- UCL-prisen: Perlunar
- Meta-prisen: Havlegenderne
- Vejlederprisen: Thomas Dyekjær (Svampebobberne)
- Coding Pirates-prisen (Årets Frivillige): Mette Hansen, Vittoria og Isabella

Møller

- Markedsføringsprisen: Aqua Dreams
- Kerneværdisprisen: Team Hedemøller
- Innovationsprojektprisen: De Ultimative Byggere
- Robotdesignprisen: Blue Grapes
- Robotkørselsprisen: NXT EV3LUTION
- Champion-prisen: GIFLL

Et kæmpe TAK!

Vi vil gerne sige tak til alle deltagerne for deres store indsats – I er virkelig fremtidens innovatører! En særlig tak går også til vores fantastiske frivillige, som har været helt afgørende for at få dagen til at lykkes.

Og ikke mindst – et stort tak til vores samarbejdspartnere og sponsorer, som har gjort denne finale mulig:

Meta, UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole, @Albani Fonden, Kattegatcentret, Aarhus Universitet, Fjord&Bælt, @LIGHTRDK, Nordeafonden, @Contain by Netic, LAKRIDS BY BÜLOW og REMA 1000 Danmark

Tak for en fantastisk dag – vi glæder os allerede enormt meget til næste års finale!

#FIRSTLEGOLeagueDK #Innovation #STEAM #CodingPirates

FOTO CREDIT: Get Visual, Coding Pirates



UGEBLAD OG TRYKKERI

Forside Om Fanø Ugeblad Nyheder Det sker Priser og annoncer Abon



Stor dag for Fanøs første robotdesign-hold

Publiseret af Dorte Hembo - 26-11-2024 13:05:00

First Lego League 2024 - Fanø Ungdomsskole har for første gang i år, udbudt et »First Lego League« hold til de unge mennesker. Siden august har de ihærdige unge arbejdet sammen med vejleder Cecilie Rask Mesa og Anne Dorte Kragh på årets tema – vandmiljø.

First Lego League er en årlig og verdensomspændende konkurrence i innovation, robotdesign og -kørsel.

Robotbanen består af 15 vandmiljørelaterede Lego-missioner. Flest mulige missioner løses på 2:30 minut med en programmeret og selvbygget legorobot. Derudover præsenterer de unge mennesker et innovationsprojekt.

Marco Brodde var på besøg hos holdet i oktober for at præsentere nogle realistiske og lokale miljørelaterede problematikker. Fanøs unge tog i deres innovationsprojekt udgangspunkt i Vadehavets stigende problem med østers, der overtager levesteder for blåmuslinger, og dermed også træk- og strandfugles føde.

Lørdag den 9. november stod de sejeste Fanø-unge klar til de regionale mesterskaber, der blev afholdt på Ålborg Universitet i Esbjerg, med velkomsttale fra bl.a. miljøminister Magnus Heunicke.

Der blev konkurreret på robotbanen ... og innovationsprojektet blev præsenteret for et dommerpanel bestående af 7 personer fra Esbjergs forsker- og erhvervsliv.

Fanø kom hjem med 2 flotte legopokaler – robotdesignprisen og vejlederprisen. Alle fra Fanø havde en KÆMPEstor dag og er klar til en inspirationstur til DM i Odense den 7/12.



Mest relevant



Lasse Winther • 1.

2md ...

Formidler videnskab og teknologi Laver explainer-videoer og T...

Endnu en fantastisk oplevelse – både for de mange børn og tilskuere... Og for mig på scenen!

Tak for denne gang!

Synes godt om • 3 | Svar • 2 svar



Camilla Bottke • 1.

2md ...

Director, Global Head of Competitions at LEGO Education (Not-for-pr...

Tillykke med et meget vellykket arrangement - I og alle de frivillige gjorde det bare så godt. Og tillykke til alle holdene, der gjorde det fantastisk

Vis oversættelse

Synes godt om • 9 | Svar • 1 svar



Louise Overgaard • 1.

Generalsekretær // Lab Agent // Humanist i IT

2md. • Redigeret •

Wauw!

Overvældet, rørt, imponeret...

Over alle de seje, kloge og skønne børn, de dygtige vejledere og dommere, de engagerede frivillige, de spørgelystne VIPs og de dygtige, arbejdsomme pirater.

En dag som idag er noget af det mest livsbekræftende. At se børnene som hold, at se dem heppe på de andre hold. At høre dem præsenterer deres research, deres innovationsprojekter, deres robotdesigns. At se dem dyste ved robotbordene – udtænke, programmere og samarbejde.

Af hjertet tak til alle som var med og som bidrog.

Et særligt skud ud til det seje hold på Coding Pirates sekretariatet, som har planlagt, fragtet, kopieret, lavet badges, stillet op, købt ind, snakket i telefon, skrevet massive mængder mails, kommunikeret, sat grafik op, tømt printeren for toner, stået tidligt op og gået sent i seng, lavet dommerskemaer, programmer, båret, slæbt og meget meget mere. En dag som idag kræver bunker af detaljer, og de detaljer har holdet håndteret. I rocker for vildt Nikita Hald Sørensen, Kristian Ibsen, Édith Oberlé Sveboelle, Christian Møller, Michala Muhs, Izabella Andersen, Maria Hufnagel Nielsen, Mette Ulriksen, Anders Gammelgård-Larsen, Claus Foxholm, Noah Kallesø og Mette Eis-Hansen.

En glad og træt pirat smider sig i sofaen.



Coding Pirates

4.934 følgere

2md. • Redigeret •



SIKKE EN DAG!

Sponsorer og samarbejdspartnere

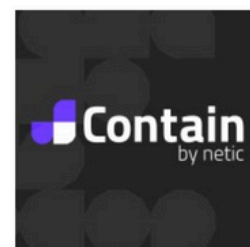
FIRST® LEGO® League er sponsoreret af både lokale og nationale sponsorer. Uden dem var det ikke muligt at skabe FIRST® LEGO® League. Alle sponsornavne er delt på sociale medier (LinkedIn, Facebook, Instagram), printet på programmer og navneskilte, samt lagt på FIRST® LEGO® Leagues hjemmeside og eksponeret 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 3. år i træk. På UCL har FIRST® LEGO® League god plads til scene, robotdyst, udstillinger, og lokaler til fremlæggelse af holdenes innovationsprojekter. Samtidig stod UCL for leg med 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 tredje år i træk deltog de på selve 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.

Tak til alle øvrige sponsorer og samarbejdspartnere



Lokale sponsorer



<decode law>



Coding Pirates



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

Vi ses i 2025!