

FIRST[®] LEGO[®] League



fondazione
museo civico
di rovereto



FIRST[®]
LEGO[®]
LEAGUE
ITALIA

Giuria Core Values

10 gennaio 2020

FIRST[®] LEGO[®] League



FIRST[®] LEGO[®] League nasce nel 1998 dalla collaborazione tra *LEGO[®]* e *FIRST[®]* (l'associazione americana *For Inspiration and Recognition of Science and Technology*) e arriva in Italia nel 2012 grazie alla Fondazione Museo Civico di Rovereto che è Operational Partner italiano. Dal 2015 si svolge anche la *FIRST[®] LEGO[®] League Junior*. CampuStore è sponsor tecnico nazionale.

Nel 2015 entra nel progetto “Io Merito” del M.I.U.R. per la valorizzazione delle eccellenze.

FIRST[®] LEGO[®] League

Nel mondo:

INSPIRING THE SCIENCE & TECHNOLOGY LEADERS OF TOMORROW



310,400+

PARTICIPANTS



38,800

TEAMS



38,800

ROBOTS



1,450

EVENTS



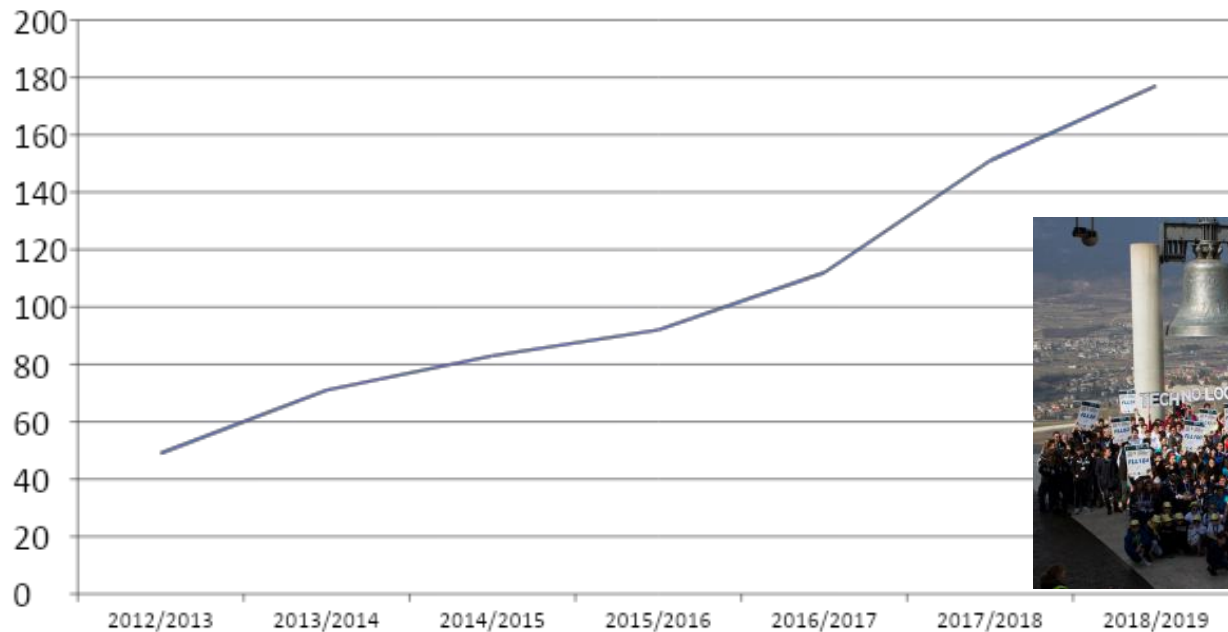
100

COUNTRIES

I numeri



In Italia:



Svolgimento



- Non è solo robotica
- Manifestazione di scienza e robotica
- Qualificazioni successive:
fase regionale - finale nazionale - eventi internazionali
- Squadra di minimo 2 e massimo 10 ragazzi dai 9 ai 16 anni seguita da 2 coach
- Non obbligatoriamente della stessa età e/o scuola
- Anche enti non scolastici

Svolgimento

Ogni anno un nuovo tema, uguale in tutto il mondo



Temi attuali e reali (settore ecologico, economico, sociale...) per creare soluzioni innovative

Svolgimento



Quattro prove:

- Gara di robotica
- Progetto scientifico
- Progetto tecnico
- Core Values



Esempio programmazione giornata Qualificazione nord-est 2018-2019

08.00 – 09.00	Accoglienza e registrazione team
09.00 – 09.30	Inaugurazione
09.45	Inizio sessioni giurie
09.45 – 10.00	Intrattenimento
10:00 – 10:40	1° round di robotica
10.40 – 11.15	Intrattenimento
11.15 – 11:55	2° round di robotica
12.00 – 14.00	Pranzo
14.00	Inizio sessioni giurie
14.30 – 15:10	3° round di robotica
15.10 – 15.30	Intrattenimento
15.30 – 16.15	Final Four di robotica
16.15 – 16.30	Intrattenimento
16.30 – 17.30	Cerimonia di chiusura

Orari apertura campi di prova robot

08.15 – 08.50

09.40 – 12.00

14.00 – 15.30

Team	Scientifica 1	Scientifica 2	Tecnica 1	Tecnica 2	Core Values 1	Core Values 2	Round 1	Round 2	Round 3
FLL 1	10.45		14.30		11.30		10.00	11.15	15.06

Gara di robotica



Strategia libera con missioni di diverso punteggio legate al tema della challenge

Tutti con le stesse risorse (Robot LEGO® Mindstorms RCX o NXT o EV3)

Linguaggio di programmazione libero

Robot autonomo sul tavolo di gara

Gara di robotica



Progetto tecnico

Esposizione:

- Presentazione del robot
- Soluzioni informatiche adottate
- Strategia di gara
- Soluzioni meccaniche e design



Core Values



Principi che contraddistinguono questa manifestazione

- Scoperta
- Innovazione
- Impatto
- Inclusione
- Lavoro di squadra
- Divertimento



Progetto scientifico

Studio di una problematica inerente al tema

Proposta di una soluzione innovativa

Possibilità di realizzare un prototipo della soluzione con qualsiasi materiale



Premio “Oltre la Robotica”

Dal 2016 in collaborazione con il M.I.U.R. vengono premiati i migliori progetti scientifici di FIRST® LEGO® League

I vincitori sono candidati al Global Innovation Award



7-9 giugno 2020 - Orlando, Florida

Le tre schede di valutazione



**PROGETTO
INNOVATIVO**

**ROBOT
DESIGN**

**CORE
VALUES**

Giuria **CORE VALUES** - *Ambiti*



ISPIRAZIONE

**LAVORO DI
SQUADRA**

**GRACIOUS
PROFESSIONALISM**



Giuria CORE VALUES - *Ambiti*

ISPIRAZIONE

- **SCOPERTA**
- **IDENTITÀ DI SQUADRA**
- **IMPATTO**

SCOPERTA

La squadra esplora e migliora abilità o idee in tutti e tre gli aspetti (Robot, Progetto Innovativo, Core Values) della *FIRST® LEGO® League*; utilizza creatività e motivazione per risolvere i problemi

La presentazione del poster con le attività della squadra e l'intervista da parte dei giurati permette di verificare che i concorrenti entrino realmente nello spirito della competizione, che vuole coltivare tutti e tre gli aspetti della gara e che non si focalizzino solo sul robot game.



IDENTITÀ DI SQUADRA

Espressione entusiasta e divertita dell'identità di squadra; la squadra racconta la sua esperienza nella *FIRST® LEGO® League*

Un elemento determinante nelle competizioni internazionali è che traspaia il fatto che la squadra si stia divertendo e “si goda ogni attimo dell’evento”.

Un ulteriore elemento che dovrebbe evidenziarsi sia nell’intervista sia nel comportamento del team è l’identità: generalmente in eventi internazionali i team indossano alcuni oggetti o portano gadget che ne caratterizzino identità e provenienza geografica, recitano slogan o jingles che li identifichino e ne rafforzino lo spirito di squadra come avviene nello sport.

Desumere le informazioni da come si presenta la squadra e da come presenta il poster.



IMPATTO

La squadra applica le conoscenze, le abilità e/o i valori appresi nella *FIRST® LEGO® League* per migliorare loro stessi e il mondo in cui vivono

*Il termine italiano appare fuorviante, a livello internazionale si chiede che i team mostrino come la partecipazione a *FIRST® LEGO® League* abbia migliorato i comportamenti dei singoli membri nella vita quotidiana. Sono richiesti esempi pratici e ben definiti.*



Scoperta - La squadra esplora e migliora abilità o idee in tutti e tre gli aspetti (**Robot, Progetto Innovativo, Core Values**) della *FIRST® LEGO® League*; utilizza creatività e motivazione per risolvere i problemi

N D	Esempi minimi / tutti esempi relativi a 1 solo aspetto	Alcuni esempi / esempi relativi a solo 2 aspetti	Esempi multipli / esempi relativi a tutti e 3 gli aspetti	Esempi multipli riguardo all'esplorazione di nuove abilità e idee; esempi approfonditi in tutti e 3 gli aspetti
----------------	--	--	---	---

Identità di squadra - Espressione entusiasta e divertita dell'identità di squadra; la squadra racconta la sua esperienza nella *FIRST® LEGO® League*

N D	Minima identità di squadra; minimo entusiasmo	Parziale identità di squadra; entusiasmo non chiaramente espresso	Chiara identità di squadra; la squadra esprime in modo chiaro il proprio entusiasmo	Chiara identità di squadra; l'entusiasmo della squadra è contagioso
----------------	---	---	---	---

Impatto - La squadra applica le conoscenze, le abilità e/o i valori appresi nella *FIRST® LEGO® League* per migliorare loro stessi e il mondo in cui vivono

N D	Impatto della <i>FIRST® LEGO® League</i> non chiaro	Conoscenze, valori o competenze, hanno avuto impatto solo su alcuni membri della squadra	Conoscenze, valori o competenze, hanno avuto impatto su tutti i membri della squadra	Conoscenze, valori o competenze, hanno avuto impatto su tutti i membri della squadra E la squadra li utilizza per aiutare gli altri
----------------	---	--	--	---

LAVORO DI SQUADRA

- EFFICACIA

- I processi di Problem Solving e Decision Making che aiutano la squadra a raggiungere i propri obiettivi
- *Si desumono da poster dove vanno esposti i processi attuati, dall'intervista e compito iniziale.*

- EFFICIENZA

- Risorse messe in campo relativamente ai compiti della squadra (gestione del tempo, distribuzione dei ruoli e delle responsabilità); l'unione fa la forza
- *Si desumono da poster dove vanno esposti, intervista.*

- AUTONOMIA

- Equilibrio appropriato tra responsabilità della squadra e guida degli allenatori
- *Si desumono da poster dove vanno esposti, intervista e segnalazioni da parte di altri giudici e arbitri (vedi guida riguardante i Core Values).*

LAVORO DI SQUADRA**Efficacia** - I processi di Problem Solving e Decision Making che aiutano la squadra a raggiungere i propri obiettivi

N D	Gli obiettivi E i processi della squadra non sono chiari	Gli obiettivi O i processi della squadra non sono chiari	Obiettivi e processi della squadra sono chiari	I processi chiari permettono alla squadra di raggiungere obiettivi definiti
----------------------	--	--	--	---

Efficienza - Risorse messe in campo relativamente ai compiti della squadra (gestione del tempo, distribuzione dei ruoli e delle responsabilità); l'unione fa la forza

N D	Limitata gestione del tempo; scarsa definizione dei ruoli	Chiara gestione del tempo; chiara definizione dei ruoli	Buona gestione del tempo; la definizione dei ruoli consente alla squadra di non sprecare energia O risorse	Eccellente gestione del tempo; la definizione dei ruoli consente alla squadra di non sprecare energia E risorse
----------------------	---	---	---	--

Autonomia dei ragazzi - Equilibrio appropriato tra responsabilità della squadra e guida degli allenatori

N D	Limitata autonomia della squadra ED eccessivo intervento dell'allenatore	Limitata autonomia della squadra O eccessivo intervento dell'allenatore	Giusto equilibrio fra autonomia della squadra e intervento dell'allenatore	Autonomia della squadra con minimo intervento dell'allenatore
----------------------	--	---	--	---



**GRACIOUS
PROFESSIONALISM®**

- **INCLUSIONE**

- Considerazione e apprezzamento per il diverso contributo (di idee e di abilità) di tutti i membri della squadra
- *Si desume dal gioco e dal poster.*

- **RISPETTO**

- I membri della squadra agiscono e parlano rispettandosi, in modo che ciascuno si senta valorizzato – specialmente se si tratta di risolvere problemi o conflitti
- *Si potrebbe desumere dall'osservazione del lavoro effettuato del team nel risolvere il compito assegnato nella prima fase della sessione di giudizio. Si desume dalla presentazione del poster e dal gioco.*

- **COOPERTITION® (COMPETIZIONE COLLABORATIVA)**

- Imparare è più importante che vincere; la squadra impara, insegna e collabora con le squadre in competizione. La squadra gareggia nello spirito della competizione amichevole
- *Nel poster i team possono riportare esempi di collaborazione, scambio di competenze o materiali con altri team, si può altrimenti richiederli e/o approfondire nell'intervista. Elemento minimo è la condivisione di parte dei materiali*

Inclusione - Considerazione e apprezzamento per il diverso contributo (di idee e di abilità) di tutti i membri della squadra

N D	Limitata considerazione / limitato apprezzamento dei contributi	Considerazione / apprezzamento per i contributi della maggior parte dei membri della squadra	Chiara considerazione / chiaro apprezzamento per i contributi di tutti i membri della squadra	I contributi di tutti i membri vengono accolti e presi in considerazione
--------	---	--	---	--

Rispetto - I membri della squadra agiscono e parlano rispettandosi, in modo che ciascuno si senta valorizzato – specialmente se si tratta di risolvere problemi o conflitti

N D	Non evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Chiaramente evidente in tutti i membri della squadra	Chiaramente evidente in tutti i membri della squadra E la squadra incoraggia anche gli altri a rispettarsi
--------	---	---	--	--

Coopertition® (Competizione collaborativa) - Imparare è più importante che vincere; la squadra impara, insegna e collabora con le squadre in competizione. La squadra gareggia nello spirito della competizione amichevole

N D	Non chiara collaborazione o mancanza di collaborazione fra i membri della squadra	I membri della squadra collaborano fra loro	I membri della squadra imparano attivamente gli uni dagli altri / la squadra festeggia il successo delle altre squadre	La squadra aiuta attivamente, impara o collabora con altre squadre E festeggia il successo delle altre squadre
--------	---	---	--	--

NB!

Nella sezione finale “Commenti” i giudici possono riassumere le annotazioni che i giurati hanno riportato per giungere alle valutazioni presenti sulla scheda.

I nostri contatti



www.fll-italia.it

fll@fondazionemcr.it

bianchicristiana@fondazionemcr.it

t. 0464 452800/820



FIRST LEGO League Italia
Firstlegoleagueitalia

