

10x aandachtspunten voor de FIRST LEGO LEAGUE

Als je de volgende aandachtspunten in de gaten houdt, dan zou je een heel eind moeten komen met het opstarten van het First Lego League gebeuren.

AANDACHTSPUNT 1:

Zorg eerst zelf dat je Robotkaart 1 en 2 hebt gemaakt. Die robotkaarten kun je downloaden via:

www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl

Robotkaart 1: Deze software kun je niet zo gemakkelijk op een netwerk installeren. Dit moet dus op individuele computers gebeuren. Voor de computers binnen onze vereniging moet je daarvoor inloggen met de volgende gegevens:

Gebruikersnaam: **.\admin**
Wachtwoord: **(geen wachtwoord invullen)**

Robotkaart 2: Dit is het maken van de leerrobot. Dit kun je zelf doen, als leerkracht, maar het zou ook door één of twee kinderen kunnen worden gedaan.

AANDACHTSPUNT 2:

Maak vanaf het begin duidelijk aan de klas dat het gaat om twee verschillende hoofdgroepen, die samen een team vormen:

- *Een groep die gaat onderzoeken en uiteindelijk een presentatie geeft.*
- *Een groep (klein!) die met de robot en het programmeren aan de slag gaat.*

Je zou eerst met een hele klas kunnen beginnen en daar dan 'winnaars' uitzoeken, maar hou er wel rekening mee dat de uiteindelijk wedstrijd al eind November of begin December is. En er moet vrij veel gebeuren voor die tijd. Met name de robot-groep moet zo snel mogelijk aan de slag met het leren programmeren.

AANDACHTSPUNT 3:

Bekijk met de kinderen de filmpjes over de wedstrijd dag, hierdoor krijgen ze al een behoorlijk goed beeld van het hele First Lego League gebeuren. Die filmpjes vind je op:

www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl

AANDACHTSPUNT 4:

Laat de onderzoek en presentatie-groep een logo en een teamnaam ontwerpen. Dat logo zou uiteindelijk op T-shirts o.i.d. kunnen komen te staan.

AANDACHTSPUNT 5:

Bekijk met de programmeergroep de website: www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl

Leg uit hoe de Robotkaarten werken en dat er steeds twee verschillende soorten filmpjes zijn:

Instructiefilmpje: Hier wordt steeds een nieuwe programmeertechniek uitgelegd.

Missie filmpje: Hier krijgen de kinderen een opdracht (missie) die ze met de robot moeten oplossen, hierbij gebruik makend van de technieken die ze in het instructiefilmpje hebben geleerd.

AANDACHTSPUNT 6:

Bouw de tafel op, met behulp van de bouwplannen die je vindt op de site van:

<http://firstlegoleague.nl/>

Klik op: Deelnemers → Challenge → Veldopbouw

Scroll dan naar beneden tot je het kopje 'Het bouwen van de missiemodellen' ziet. Hieronder staat een link naar **de instructies**.

TIP: Laat dit eventueel doen door kinderen die NIET meedoen met de lego-league. Zo zijn ze ook betrokken bij het team en wat ze doen.

AANDACHTSPUNT 7:

Laat de onderzoek en presentatie-groep aan de slag gaan met de onderzoeksvraag, zoals die is te vinden op de website:

<http://firstlegoleague.nl/>

Klik op: Deelnemers → Challenge → Project

Kijk daarbij goed naar het filmpje over de projectjury op de site:

www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl

AANDACHTSPUNT 8:

Geef de programmeurs een beperkte hoeveelheid tijd om de Robotkaarten en de daarop staande missies te maken. Ze moeten namelijk, als ze het programmeren een beetje onder de knie hebben, zo snel mogelijk aan de slag met de tafelmisies!

Ze moeten er ook rekening mee houden dat ze voor de officiële FLL-misies een eigen robot moeten ontwerpen, die gemaakt is om die misies op te lossen!

AANDACHTSPUNT 9

Laat de kinderen een account aanmaken op: www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl Zo kunnen ze vragen stellen aan elkaar, via het forum. Ook door de leerkrachten kan dit forum worden gebruikt!

AANDACHTSPUNT 10:

Oefen in de klas (niet noodzakelijk alleen maar met het team) in het doen van samenwerkspelen. Deel die spelen ook via het forum op: : www.legoleague-tytsjerksteradiel.nl. Zo maken we samen een database met spelen voor/met elkaar aan.