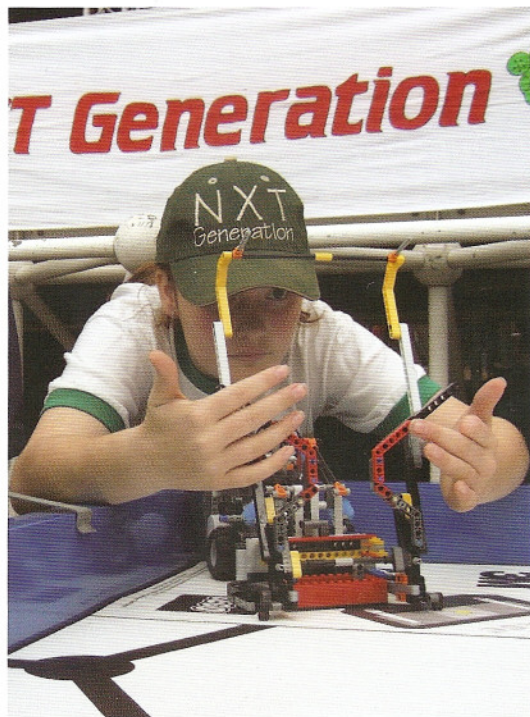


En tværfaglig og udfordrende oplevelse

Direkte kommunikation og masser af kreativitet gør, at det tværfaglige arbejde i First Lego League inspirerer og udvikler deltagerne.

**Af Charlotte Uldahl Jansen, 14 år
og medlem af NXT Generation (First Lego League hold)**



First Lego League (FLL) er en sjov og anderledes måde at lære nyt på. Det hjælper én med at forstå det, man arbejder med, på en anden måde. Efter det første år, hvor jeg var med til FLL, steg mine karakterer i skolen mere og mere.

FLL kan give én mere selvtillid til f.eks. at stå foran en masse mennesker og fremlægge en

opgave eller at vise sine egne ideer. I skolen er jeg blevet langt bedre til at sige, hvad jeg mener, og fortælle om mine ideer. Men First Lego League giver meget mere end det. Man møder også nye og spændende personer med samme interesse som én selv. Da FLL er for børn og unge i alderen 10-16 år, gør det, at man ikke bare møder mennesker på ens egen alder, men også nogle i andre aldre, der har lige så mange sjove og tossede ideer som én selv.

Samarbejde og kreativitet

FLL er noget helt for sig selv, ikke som i skolen, hvor man for det meste bare sidder på en stol og læser. FLL foregår inden for én begrænset periode, hvor man har i alt 8 uger til at forberede sig inden konkurrencen. Det gør, at man lærer at planlægge en opgave, så den bliver færdig til tiden.

Da det er en konkurrence, er der også præmier. De fleste mener, at "Champions-prisen" er den bedste at få, men selv mener jeg at det er "Samarbejdes-prisen", da den betyder, at holdet arbejder godt sammen. FLL er også meget tværfaglig i de forskellige opgaver. Den teoretiske opgave har altid et nyt emne, i år er det f.eks. klima. Dertil bliver banen til robotten lavet så den passer til den teoretiske opgave.

Alle de forskellige opgaver har meget til

fælles. Alle opgaverne kræver eksempelvis, at man har masser af kreativitet, mod på at udfolde sig, og at det kun er én selv, der sætter grænser. Selvfølgelig kræver det også, at man undersøger hjemmesider og læser om opgaverne, men det er stadigvæk anderledes end i skolen.

Her "læser" man ikke, her fortæller man resten af holdet, hvad man har fundet ud af, og så kan diskussionen gå i gang. Den teoretiske opgave går som sagt ud på at finde forskellige kilder og selv prøve at undersøge sagerne, at finde på en kreativ måde at fremlægge en opgave på.

Alsidig læring

Den tekniske opgave handler om at konstruere en robot, og så ellers lade fantasien løbe. For så skal der bygges værktøjer, der kan løse opgaverne/udfordringerne på banen. Før man løser en udfordring, skal man selvfølgelig have

Man kan læse mere om Nxt Generations deltagere, arbejde og deltagelse i First Lego League på www.nxtgeneration.dk

læst reglerne. Der er også en opgave, der lyder på underholdning. Til underholdning kan man gøre, lige hvad man vil: danse, synge, spille, eller fremvise noget, man er god til. Her er der ingen grænser, der kan stoppe én.

Med til konkurrencen hører en opgave, som alle skal løse for overhovedet at være med. Det er en dagbog. Dagbogen skal alle hold aflevere dagen før konkurrencen. Den skal indeholde alt, hvad holdet har lavet gennem de 8 uger, forberedelsen strækker sig over. Endnu en gang kan fantasien få frit løb, for dagbogen må nemlig gerne dekoreres og pyntes med mange fine tegninger og mønstre. Alt i alt er FLL en oplevelse for livet, noget man ikke glemmer, og som er meget tværfagligt.

Gennem First Lego League får eleverne anderledes oplevelser både på det faglige og det personlige plan.

