



EXPLORE

Festivalio gidas

2025



FIRST® LEGO® League Explore renginio planavimas

Dėkojame, kad organizuojate renginį mūsų FIRST® LEGO® League Explore dalyviams! Festivalis yra FIRST LEGO League Explore patirties kertinis akmuo. Atėjo laikas komandoms parodyti visą sunkų darbą, kurį jie atliko šį sezoną, susisiekti su kitomis komandomis, būti įkvėptiems, patirti iššūkių ir, svarbiausia, ŠVENTĖS! Šis vadovas padės suplanuoti sėkmingą renginį. Jūsų regione gali būti keletas išdėstymo, darbotvarkės ir medalių, juostelių ir kt. variantų, todėl planuodami būtinai susisiekite su vietiniu programos pristatymo partneriu. Jei rengiate nedidelį ar mokykloje vykstantį renginį, galbūt norėsite peržiūrėti ir Explore Class Pack Renginio gidą.

Festivalio pagrindai

FIRST LEGO League Explore programos kulminacinis renginys vadinamas festivaliu. Tai smagus, nekonkurencinis renginys, trunkantis nuo dviejų iki keturių valandų, priklausomai nuo to, kiek komandų dalyvauja. Festivalyje komandos nariai:

- pasidalinti savo asmenine patirtimi, susijusia su iššūkiu tema, ir tuo, ką išmoko dirbdami kaip komandos nariai.
- parodyti savo komandos modelį, komandos plakatą ir komandos kelionę su kitomis komandomis, savanoriais apžvalgininkais ir dalyviais.
- Susitikite kaip komanda su apžvalgininkais, kad atsakytumėte į klausimus ir pasidalintumėte daugiau apie savo komandos kelionę.
- dalyvauti baigiamojoje šventėje, kurioje jie pagerbiami už savo komandos stiprybes ir gauna individualų padėką už indėlį.



Suplanuokite savo festivalį

Kontrolinį sąrašą rasite 6 puslapyje. Siūlomas išdėstymo parinktis rasite 12 puslapyje. Biudžeto pavyzdį taip pat galite rasti 13 puslapyje.

1 žingsnis: pasirinkite datą ir vietą

- Pasirinkite pakankamai didelę vietą, kad vienoje komandoje tilptų bent 15–20 žmonių toje vietoje, kur komandos demonstruos savo komandų modelius ir komandų plakatus. Atminkite, kad komandos narius gali lydėti tėvai, seneliai, broliai ir seserys, draugai ar kiti globėjai.
- Vietoje taip pat turėtų būti papildomos erdvės kitai veiklai, įskaitant uždarymo šventę.
- Užtikrinkite erdvę apžvalgininkams susitikti su atskiromis komandomis. Komandos gali teikti pirmenybę ramesnėje vietoje, nes gali būti gana triukšminga dėl festivalyje dalyvaujančių žmonių skaičiaus. Tačiau daugelio festivalių apžvalgininkai aplanko komandas pagrindinėje srityje, ir tai yra gerai.
- Atsižvelkite į bet kokius techninius poreikius, pvz., garso sistemą ir garsiakalbius muzikai (jei planuojate leisti) ir renginio vedantį, taip pat prieigą prie lizdų ir maitinimo laidų. Atminkite, kad kai kurios komandos gali atsinešti nešiojamąjį kompiuterį ar planšetinį kompiuterį, kad galėtų motorizuoti savo modelius, ir

pabandyti užtikrinti, kad šios komandos galėtų būti šalia prieinamų prekybos vietų. Pravartu priminti komandoms, kad prieš atvykstant į renginį įkrautų savo įrenginius.

- Pagal vietas ir laisvos erdvės taisykles nustatykite, ar festivalis bus viešas, ar tik su kvietimu.

2 žingsnis: suplanuokite veiklą

- Peržiūra reikalinga kiekviename FIRST LEGO League Explore festivalyje. Norėdami suplanuoti, kaip peržiūrėti komandas, naudokite peržiūros vadovą 10 puslapyje.
- Be peržiūros, visuose renginiuose turi būti bent viena (1) papildoma veikla, kurioje komandos galėtų dalyvauti, kai jos nedalyvauja peržiūros sesijoje.
- Papildoma veikla turėtų būti susijusi su STEM arba sezono tema. Pasiūlymus rasite 9 puslapyje.
- Įsitinkite, kad turite reikiamų priemonių kiekvienai veiklai ir savanorius, kurie prižiūrės mokinius ir medžiagą.
- Reikalinga ir uždarymo šventė.

3 žingsnis: suplanuokite darbotvarkę

- Sudarykite tvarkaraštį, kuriame būtų visi trys pagrindiniai elementai: peržiūra, veikla ir šventės uždarymas.
- Galite leisti komandoms pereiti prie veiklos pagal savo valią arba galite suplanuoti, kad jos keistųsi pagal veiklą. Jūsų veiklos planas padės nustatyti erdvę ir darbotvarkę.
- Būtinai praneškite visiems renginio dalyviams, kuriuo laiku norėtumėte, kad jie atvyktų. Atminkite, kad komandos turės nustatyti savo ekranus (komandų plakatus ir modelius), o recenzentams gali prireikti laiko peržvelgti savo klausimus apie renginį.
- Žr. pavyzdinį tvarkaraštį 8 puslapyje.



4 žingsnis: reklama ir registracija

- Susisiekite su programos pristatymo partneriu, kad paskelbtumėte savo įvykį FIRST sistemose ir nustatytumėte, kaip komandos užsiregistruos jūsų renginyje.
- Pradėkite reklamuoti savo renginį kuo anksčiau, kad įdarbintumėte savanorius ir leiskite komandoms koordinuoti logistikos reikalus, kad jie galėtų dalyvauti.
- Pakabinkite plakatus ir platinkite skrajutes, kad padėtų reklamuotis. Renginio reklamavimo išteklių galite gauti iš savo partnerio.
- Paskelbkite festivalio informaciją savo organizacijos svetainėje ir socialinės žiniasklaidos kanaluose ir įtraukite nuotraukas!
- Paprašykite mokyklų ar organizacijų, turinčių komandas, paskelbti festivalio informaciją savo svetainėje (-ėse) arba kanaluose.

5 žingsnis: savanorių įtraukimas

- Paprašykite bendruomenės narių, tėvų, kolegijos studentų, vietinių įmonių darbuotojų ir kt. tarnauti savanoriais. Jūsų vietinės *FIRST* komandos gali būti puikus šaltinis. Dažnai *FIRST* Robotics Competition ir *FIRST* Tech Challenge komandos ieško būdų, kaip padėti savo bendruomenėms. Savanorystė *FIRST* LEGO League Explore renginyje yra naudinga ir smagu!
- Paklauskite komandos šeimos narių, ar jie galėtų atlikti vieną iš aukščiau išvardytų vaidmenų ir (arba) padėti rengiant vietą, registruojantis/pasveikinant, valant ir pan.
- Savanorių vaidmenis ir aprašymus rasite lentelėje 7 puslapyje.

6 žingsnis: galutinis paruošimas

- Pildyti ir platinti komandų ir savanorių paketus. Šablonus galite gauti iš vietinio partnerio. Tai puikūs šablonai, kuriuos galite tinkinti, kad visi dalyviai turėtų jiems reikalingą svarbią informaciją.
- Nuspręskite, kokius atpažinimo daiktus dalyviai gaus jūsų renginyje ir atitinkamai užsisakykite trofėjus, juosteles, sertifikatus ir pan. Sertifikatus galite rasti *FIRST* svetainėje. Norėdami užsisakyti trofėjų ar medalių iš *FIRST* pageidaujamo pardavėjo „Sports Awards“, susisiekite su vietiniu partneriu.
- Nuspręskite, ar duoti nemokamų gaiviųjų gėrimų ir (arba) įsigyti gaiviųjų gėrimų. Gaiviųjų gėrimų pirkimas gali būti puikus finansavimas *FIRST* Robotics Competition arba *FIRST* Tech Challenge Team, jei jie savanoriauja. Būtinai praneškite komandoms, kokio maisto bus galima įsigyti, ar joms leidžiama atsinešti savo maisto.
- Galbūt norėsite turėti vieną ar daugiau vežimėlių, kurie padėtų komandoms nugabenti komandų medžiagą į peržiūros vietą.
- Įsigykite bet kokių prekių, reikalingų jūsų planuojamai veiklai ar veiklai.

Festivalio diena

Pasiruošti

- Paruoškite lenteles, kuriose komandos galėtų pasistatyti savo komandų plakatus ir modelius. Komandos nariai turėtų stovėti aplink savo plakataus ir modelį bei dalintis savo darbais su dalyviais, jiems eidami pro šalį. Suteikite pakankamai vietos komandos nariams ir šeimoms susiburti prie ekranų.
- Jei reikia, paruoškite peržiūros vietą.
- Išbandykite visas garso sistemas ar kitas technologijas, kurias planuojate naudoti.
- Įsitinkinkite, kad turite pakankamai lizdų ir ilgintuvų komandoms, kurioms jų gali prireikti.
- Jei turite vietos, pasirūpinkite sėdimomis vietomis treneriams, komandos nariams ir šeimoms.



Apžvalga

- Peržiūros vadove (10 psl.) aprašomas reikalingas peržiūros procesas ir geriausia praktika.
- Peržiūros ir apdovanojimų medžiaga turi būti naudojama ir negali būti keičiama. Gali būti platinami tik 11 puslapyje išvardyti apdovanojimai.
- Prieš prasidedant festivaliui, vyriausiasis teisėjas susitiks su teisėjais, kad apibūdintų jų vaidmenį ir pareigas. Šis susitikimas turėtų įvykti prieš festivalį arba tą pačią dieną, prieš prasidedant festivaliui.
- Peržiūrėkite pagrindus ir įsitinkinkite, kad visi tikrintojai supranta:
 - Tai nekonkursinis renginys.
 - Sezono temą ir užduotis.
 - Recenzentai turi naudoti patvirtintus dokumentus apdovanojimams nustatyti ir komandos atsiliepiamams dalytis.
 - Renginys turi būti LINKSMAS!
 - Renginio tikslas – pagerbti komandas už jų pasiekimus.
- - Uždarymo šventė ir penkių eilė (jei leidžia vietos sveikatos ir saugos taisyklės). Praneškite teisėjams, kokius pripažinimo elementus gaus dalyviai.
- Nurodykite teisėjams, kad jie būtų dėmesingi ir malonūs peržiūrint komandos modelius ir komandos plakatus. Įsitinkinkite, kad teisėjai žino, kad jų vaidmuo nėra vertinti komandas, o parodyti susidomėjimą kiekvienos komandos idėjomis ir pripažinti jų sunkų darbą.

Dalyvių pasveikinimas

Pradėkite renginį įdomia įžanga ir keletu namų ruošos reikmenų šiai dienai:

- Pasveikinkite komandas ir šeimas.
- Peržiūrėkite tvarkaraštį ir renginio išdėstymą, įskaitant veiklą ir instrukcijų peržiūrą.
- Nurodykite, kur rasti WC kambarius, avarinius išėjimus.
- Pasveikinkite visus dalyvius ir sujaudinkite minią!

Festivalio metu

- Įsitinkinkite, kad visos komandos susitiks su teisėjais.
- Vadovauti komandoms atlikti papildomą veiklą, jei taikoma.
- Paruoškite sertifikatus ir kitus apdovanojimus prieš uždarymo šventės pradžią.
- Priminkite komandoms, kada ir kur vyks uždarymo šventė.
- Užtikrinti, kad peržiūros lapai būtų gražinti komandoms po uždarymo šventės.

Šventės uždarymas

- Kiekviename „Explore“ festivalyje **būtina** baigiamoji šventė su apdovanojimais. Tai šventės ir gerai atlikto darbo apmąstymų metas.
- Paprašykite komandos vadovo užbaigti dieną ir dar kartą paploti komandoms.



- Paminėkite kiekvieną komandą. KIEKVIENAS dalyvaujantis vaikas privalo gauti individualų pripažinimo dalyką, pavyzdžiui, pažymėjimą ar juostelę, išdalintą uždarymo šventėje.
- Maksimaliai gali būti išdalintas komandos trofėjus, kiekvienas komandos narys gauna medalioną. Trofėjai niekada neturėtų būti įteikiami atskiriems komandos nariams. Apdovanojimų pavadinimai turi būti iš patvirtinto apdovanojimų sąrašo 11 puslapyje ir kiekviena komanda turi gauti po vieną.
- Jei vietos sveikatos ir saugos taisyklės leidžia, dalyviai dažnai švenčiami penkių eilėje, kurią sudaro visi jūsų savanoriai. Jei tai padaryta, ši eilutė turėtų būti prieinama visiems dalyviams.
- Dėkojame visiems už dalyvavimą – ypač savanoriams!

Patarimas: apsvarstykite galimybę pradėti savo šventę šokių vakarėliu, naudodami FIRST LEGO League dainą „[Teamwork Makes the Dream Work](#)“, kad įtrauktumėte visus ir smagiai praleistumėte laiką!

Galimybė fotografuoti: komandos mėgsta fotografuotis su reklaminiiais skydeliais, atstovais ir apžvalgininkais per uždarymo šventę. Suplanuokite laiko / erdvės toms fotografavimo galimybėms ir paskelbkite apie tai pradžioje, kad padėtumėte šventei judėti.

Susitvarkymas

- Pasirūpinkite, kad komandos išsivalytų ir nepamirštų savo modelio bei plakato dalių.
- Paprašykite komandų padėti sutvarkyti veiklą.
- Palikite vietą geresnę nei radote, kad galėtumėte ją vėl panaudoti kitam renginiui!



Renginio kontrolinis sąrašas

Planavimas prieš renginį

1. Pasirinkite datą ir vietą

Pasirinkite datą ir laiką.

... Pasirinkite vietą.

... Įsitikinkite, kad bus pakankamai vietos renginiui ir atsižvelkite į visus techninius poreikius.

2. Veiklų planavimas

... Nuspręskite, kokias veiklas pasiūlysite kai komanda nesusitinka su teisėjais.

... Suplanuokite bet kokią reikalingą veiklą medžiagą ir įvertinti savanorių poreikius.

... Užsisakykite reikalingus trofėjus, medalius ar kitus apdovanojimus.

3. Darbotvarkės planavimas

... Įtraukite teisėjų susitikimą arba suplanuokite vieną anksčiau

... Nustatykite lūkesčius ir atsakykite į klausimus

... Skirkite laiko visoms komandoms susitikti su teisėjais.

... Skirkite laiko komandoms dalyvauti kitoje veikloje.

... Įtraukite į uždarymo šventę.

4. Festivalio viešinimas

... Perduokite informaciją apie datą, laiką, ir vietą visiems dalyviams.

... Pakabinkite plakatus arba išdalinkite skrajutes adresu bendruomenės pastatai, parduotuvės, mokyklos ir kt.

... Paskelbkite informaciją savo svetainėje ir socialiniuose tinkluose

5. Savanorių įtraukimas

... Nuspręskite, kiek savanorių jums reikės festivalyje ir jų vaidmenis. Žr. savanorių vaidmenų rekomendacijas 7 puslapyje.

... Paklauskite bendruomenės narių, FIRST komandų, tėvų, kolegijos studentų, vietinių įmonių darbuotojų ir kt.

... Atminkite, kad savanoriai turi užsiregistruoti ir išlaikyti FIRST jaunimo apsaugos programą.

... Derinkite savanorių paketą su savo festivalio informacija apie laiką, parkavimą, maistą ir pan. ir išdalinkite visiems savanoriams.

6. Galutiniai pasiruošimai

... Nuspręskite, ar duosite gaiviųjų gėrimų, ir jei taip, įsigykite reikiamų prekių.

... Spausdinkite sertifikatus, jei jie naudojami. Apsvarstykite spausdinimo priedus dėl viso pikto.

... Pasiskolinkite arba įsigykite vieną ar daugiau vežimėlių komandoms naudoti savo modeliams ir komandų plakatams gabenti.

... Užpildykite komandos paketą su visa reikalinga informacija apie laiką, parkavimą, maistą ir pan. ir nusiųskite kopiją visoms komandoms.

... Įsigykite papildomų festivaliui reikalingų prekių.

Renginio diena

Susitikimas su teisėjais

... Iki festivalio pradžios surengkite trumpą teisėjų susitikimą, kad jie žinotų, ko tikėtis renginio metu.

... Peržiūrėkite festivalio tvarkaraštį, iššūkį, peržiūros eigą ir lūkesčius bei uždarymo šventės procedūras.

... Pasidalykite teisėjo vaidmens dokumentu, peržiūros lapu ir apdovanojimų lapas.

Pasiruošimas

... Paruoškite lentelę kiekvienai komandai, kurioje būtų rodomas jų modelis ir komandos plakatas.

... Jei įmanoma, sukurkite atskirą sritį teisėjams susitikti su atskiromis komandomis.

... Nustatykite sritis, kuriose bus bet kokia papildoma veikla vykdoma.

... Jei planuojate naudoti garso sistemą, leisti muziką ir (arba) naudoti kitas technologijas, išbandyti visą įrangą.

... Įsitikinkite, kad komandoms turite pakankamai lizdų ir prailginimo laidų.

Savanorių rolės

Rolės Pavadinimas	Rolės aprašymas	Kiekis
Savanorių Koordinatorius	Šį vaidmenį atliekantis savanoris turėtų būti gerai susipažinęs su jūsų renginiu ir vietiniais savanoriais. Jie yra atsakingi už savanorių paskyrimą jų vaidmenims prieš renginį, taip pat prižiūrėti savanorius renginyje.	1 būtinas
Vyr. Teisėjas	Vyriausiasis teisėjas yra atsakingas už teisėjų mokymą, peržiūros proceso priežiūrą ir užtikrinimą, kad komandos gautų teisingą teisėjų pasirinktą apdovanojimą. Šis asmuo turėtų turėti ankstesnės peržiūros patirties ir taip pat gali būti jūsų festivalio organizatorius, tačiau jis turi būti lengvai atpažįstamas kaip pagrindinis apžvalgininkas jūsų renginio metu.	1 būtinas
Vedantysis	Vedantysis yra dienos pranešėjas. Jei savanorių skaičius ribotas, šį vaidmenį gali atlikti vienas iš festivalio teisėjų ar organizatorių.	1 Siūlomas
Teisėjas	Teisėjai aplanko komandas pagrindinėje festivalio demonstravimo zonoje ir (arba) susitinka su komandomis atskiroje erdvėje. Jie klausia komandos narių apie komandos kelionę, modelį ir komandos plakatą. Teisėjai pateikia teigiamų atsiliepimų ir užsirašo pastabas, kad vėliau padėtų gauti apdovanojimus. Teisėjai padeda paskirti apdovanojimus komandoms, su kuriomis jie susitinka per dieną iš patvirtinto apdovanojimų sąrašo. Visi teisėjai turėtų dalyvauti uždarymo ceremonijoje.	2 teisėjai 5-7 komandom.
Veiklų Asistentas	Padėda prižiūrėti festivalio komandos narių ir žiūrovų veiklą.	Kiekis priklauso nuo dalyvių skaičiaus
Eilių tvarkytojas	Padėkite komandoms laiku pasiekti peržiūros laiką / erdvę. Jie taip pat gali padėti transportuoti komandų modelius, jei reikia. Tai puikus vaidmuo tiems, kurie norėtų susitikti su daugeliu festivalyje dalyvaujančių komandų ir padėti jiems jaustis susijaudinusiems ir patogiai peržiūrint.	1-2 tvarkytojai kiekvienai peržiūros erdvei
Atvykimo/ Išvykimo savanoris	Padeda įrengti vietą ir padeda komandoms įkelti modelius į festivalio erdvę ir iš jos. Taip pat padeda renginio valymui.	5-10, priklausomai nuo renginio dydžio
Ceremonijos Asistentas	Sukuria ir vykdo uždarymo šventę (būtina) ir atidarymo ceremoniją (jei taikoma).	2-3, priklausomai nuo renginio dydžio
Pagalbinis	Priskiriamas reikiamoms užduotims vietoje ir dažnai atlieka daugiau nei vieną vaidmenį.	Pagal poreikį

Tvarkaraščio pavyzdys

Laikas		Aprašymas
8:00-9:30	Vietos paruošimas	<ul style="list-style-type: none"> Savanoriai atvyksta ir jiems paskiriamas tos dienos vaidmuo. Įrengiama registracijos zona, komandų stalus, peržiūros ir veiklos erdves Susitikite su savo teisėjais ir peržiūrėkite dienos laiką ir eigą.
9:30-10:00	Atvažiuoja komandos, registruojasi ir įsisikuria	<ul style="list-style-type: none"> Komandos nustato savo modelius ir komandų plakatus. Paraginkite komandos narius išbandyti motorizuotą savo modelio dalį, kad įsitikintumėte, jog ji veikia prieš festivalio pradžią.
10:00-10:10	Atidarymas ir pasveikinimai	<ul style="list-style-type: none"> Sveikiname dalyvius, bendruomenės narius, draugus ir šeimas. Praneškite visiems, kur rasti veiklos, užkandžių, WC kambarius ir pan.
10:10-11:30	Komandų darbų, peržiūra ir papildoma veikla	<ul style="list-style-type: none"> Teams share their displays and experiences with other team members, community members, friends, and families. Reviewers meet with teams and ask questions about the models, team posters, Core Values, etc. Team members may participate in other activities when they are not meeting with reviewers.
11:30-12:00	Šventės uždarymas	<ul style="list-style-type: none"> Suburkite visus. Užbaikite dieną ir peržiūrėkite, kodėl visi dalyvauja (ką komandos nuveikė per sezoną, kodėl tai buvo svarbu, kodėl vyksta festivalis ir t. t.). Dėkojame visiems savanoriams už pagalbą. Pakvieskite visus savanorius sudaryti penkių eilutę, jei taikoma. Pripažinkite kiekvieną komandą apdovanojimu.
12:00-12:30	Susitvarkymas	<ul style="list-style-type: none"> Išvalykite renginio vietą. Skatinkite komandas ir šeimos narius padėti.

Siūloma komandinė veikla

Kol komandos nesusitinka su teisėjais, jiems reikia bent vienos papildomos veiklos. Visa veikla turi būti susijusi su STEM arba sezono tema. Žemiau rasite keletą pasiūlymų.

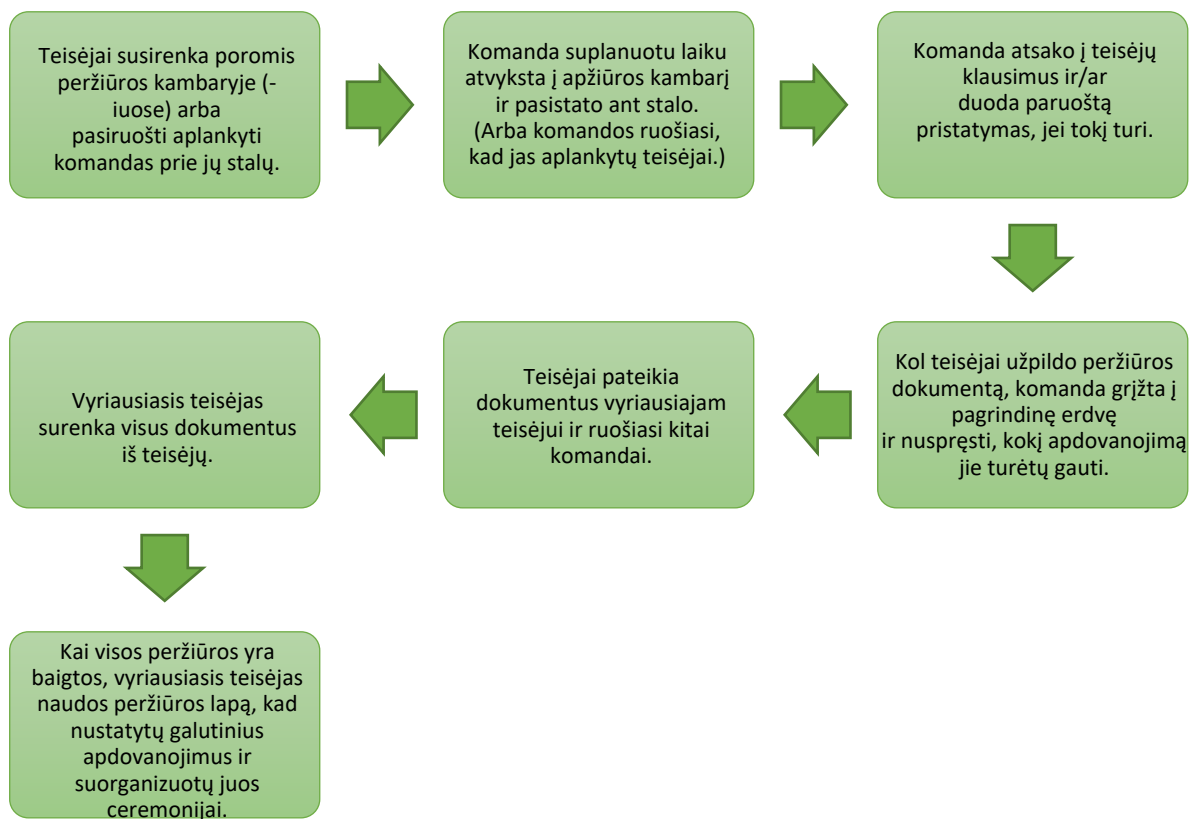
- **Komandos modelių kūrimo iššūkis** – pridėkite komandos formavimo veiklą, kurios metu komandoms per festivalį bus pasiūlyta sukurti LEGO modelį. Į festivalio biudžetą būtina įtraukti pakankamai papildomų LEGO elementų kiekvienai komandai, jei planuojate komandos formavimo veiklą. Tai puikus būdas naudoti ankstesnius ar esamus Explore rinkinius!
 - Pateikite naują kūrimo iššūkį, susijusį su tema, pvz., „Sukurkite kūrybišką būdą... keliauti su savo augintiniu, išsiųsti mėgstamą užkandį, kad jis išliktų šviežias, arba pristatyti ką nors trapiaus“. Modeliai gali būti sudaryti iš individualių indėlių arba komanda gali dirbti kartu kuriant vieną didelį pastatymą.
 - Komandos gali pasidalinti savo modeliais su kitomis komandomis arba dalyvauti uždarymo šventėje, kai ateina atsiimti apdovanojimų. Užbaigti modeliai gali tapti puikiu vizualiniu fonu komandoms, taip pat puikia galimybe fotografuotis.
- **Robotų žaidimų aikštelė** – komandos mėgsta matyti, liesti ir vairuoti robotus, naudojamus kitose *FIRST* programose. Pakvieskite savo vietines komandas ateiti ir parodyti savo robotus kaip jūsų robotų žaidimų aikštelės dalį. Tai smagu visiems ir parodo *FIRST* programų progresą, prie kurių komandos nariai gali prisijungti, kai baigs naudotis *FIRST* LEGO League Explore.
- **Nemokama statyba** – vaikams tiesiog patinka žaisti su LEGO elementais! Išmeskite didelį kibirą LEGO elementų ir leiskite visiems kurti. Galite sutelkti dėmesį ir naudoti tokio paties dydžio pagrindo plokštę arba tiesiog leisti laisvai kurti.
- **Muziejų programos** – susisiekite su netoliese esančiais muziejais ar mokslo centrais, kad sužinotumėte, ar jie turi kelionių (informacinių) programų ar eksponatų, kuriuos galėtumėte aptarnauti ir pristatyti už nedidelę kainą arba visiškai nemokamai.



Peržiūros vadovas

Ne visose vietose ir festivaliuose pavyks įgyvendinti visas šias geriausias praktikas, tačiau idealus srautas yra tai, ko turėtų siekti visi festivaliai. Jums reikės 1 vyriausiojo teisėjo ir pakankamai teisėjaujančių savanorių, kad galėtumėte dirbti poromis. Reikalingas teisėjų porų skaičius priklauso nuo komandų skaičiaus ir suplanuoto laiko. Suplanuokite apie 15 minučių vienai komandai eilėje, dokumentų peržiūrai ir pildymui.

Kaip turėtų atrodyti peržiūros procesas festivalyje?



Geriausia praktika

- Jei įmanoma, peržiūra turėtų vykti atskiroje patalpoje, kad būtų kuo mažiau blaškančių ir komandos nariai būtų išgirsti. Tačiau peržiūra dažnai vyksta prie komandos stalo.
- Jūsų peržiūros kambaryje turėtų būti lentelė, kurioje komandos galėtų pasistatyti plakatą/modelį.
- Teisėjai turėtų turėti iškarpinę ar kitą kietą paviršių, ant kurio galėtų rašyti, kad galėtų užpildyti apžvalgos lapą ir nurodyti apdovanojimų sąrašą.
- **Teisėjai NETURI sėdėti už stalo.** Komandos turėtų jaustis patogiai peržiūros erdvėje. Atsiklaupimas jų lygyje ir tiesiog stovėjimas su komanda gali padėti. (Žiūrėkite nuotrauką 3 puslapyje, kad peržiūrėtojas veiktų).
- Tėvai, treneriai ir mentorai įleidžiami į peržiūros kambarius, tačiau jų gali būti paprašyta stovėti tam skirtoje vietoje, kad jie nesujaudintų komandos narių.

Apdovanojimai

Tai yra komandos apdovanojimai, įteikiami **FIRST LEGO League Explore** festivaliuose.

Kiekviena komanda turi gauti vieną apdovanojimą iš patvirtinto sąrašo. Tas pats apdovanojimas gali būti įteiktas kelioms komandoms. Teisėjai nustato, kuri komanda gaus kokio tipo apdovanojimą.

Iššūkio sprendimo apdovanojimas

Šios komandos parodė puikius problemų sprendimo įgūdžius, kad sukurtų naujovišką ir naudingą problemos sprendimą.

Programavimo apdovanojimas

Šios komandos efektyviai paaiškino, kaip jų programa paskatino jų komandos modelį judėti ir parodė gerus bendravimo įgūdžius.

Pagrindinių vertybių apdovanojimas

Šios komandos demonstravo puikų komandinį darbą nagrinėdamos iššūkį, parodydamos, kad puikiai suprato *FIRST* pagrindines vertybes..

Komandos plakato apdovanojimas

Šios komandos demonstravo kūrybiškumą savo komandos plakate ir aiškiai paaiškino, ko išmoko per *FIRST LEGO League Explore* komandinę kelionę.

Komandos modelio apdovanojimas

Šios komandos demonstravo naujoves ir kūrybiškumą kurdamos ir gamindamos savo modelį.

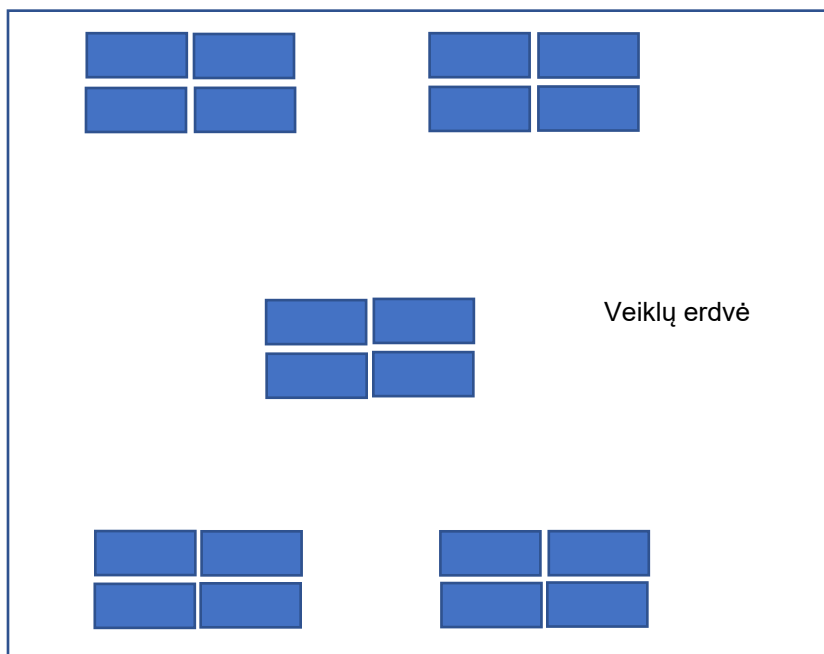
Pavadinkite savo apdovanojimą

Šios komandos gali būti pripažintos už pasiekimus, neįtrauktus į apdovanojimų sąrašą, pavyzdžiui, bendruomenės poveikio apdovanojimą.

Renginių maketai

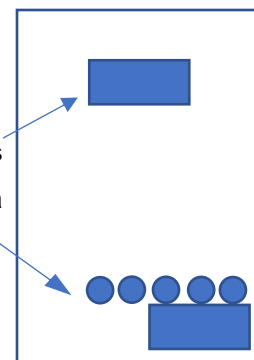
Tai nėra vieninteliai galimi *FIRST LEGO League Explore* festivalių maketai, tačiau jie dažniausiai naudojami.

Pvz.1 Komandų stalai yra „ankštėse“, leidžiančioms komandoms pereiti ir susiburti prie stalų, kurių šone vyksta veikla tam skirtoje vietoje.



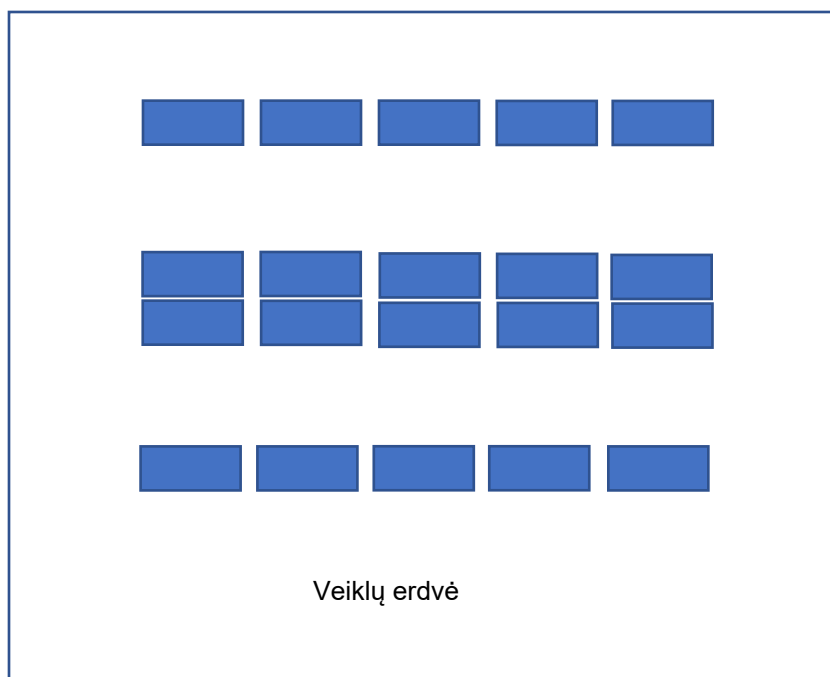
Komandos pristatymo stolas
Kėdės treneriams/tėvams, jei reikia

Peržiūros kambarys



Teisėjų
darbastalis

Pvz 2. Komandos stalai yra išdėstyti linijomis.



Biudžeto pavyzdys

Jūsų renginio biudžetas skiriasi priklausomai nuo renginio dydžio, rėmimo, renginio vietos kainos ir komandos šeimų bei kitų savanorių paaukotų laiko ir pastangų. Šis biudžeto pavyzdys padės prisiminti pagrindinius dalykus, į kuriuos reikia atsižvelgti planuojant renginio biudžetą. Jis pagrįstas 20 komandų. Nepamirškite padidinti arba sumažinti mastelio, atsižvelgiant į įvykio dydį.

Pavadinimas	Vnt. kaina, eur	Viso, eur
Pajamos		
20 komandų registracija	50.00	1000.00
Viso		1000.00
Išlaidos		
120 <i>FIRST</i> LEGO League Explore LEGO medaliai su juostele	2.55	300.00
Renginių draudimas (jis labai skiriasi ir gali būti apmokamas pagal jūsų vietos mokesčius arba jūsų organizacijos draudimą)	Kitos išlaidos	Kitos išlaidos
Renginio vietos mokesčiai (įskaitant patalpas, stalus ir kėdes, pastato personalą)		300.00
Veiklos reikmenys ~10eur/komanda		200.00
Savanorių užkandžiai ir reikmenys		100.00
Dekoracijos (iškabos, staltiesės ir kt.)		100.00
Viso		1000.00

Vardas: _____

Komandos pavadinimas: _____

Teisėjai privalo pažymėti po vieną langelį kiekvienoje atskiroje eilutėje, nurodydami komandos pasiekimus.

Peržiūros kriterijai:

Pradžia: Šis elementas buvo pradėtas kurti komandos modelyje, plakate, pristatyme ar atsakymuose.

Pasiekta: komanda aiškiai parodė šį elementą savo modelyje, plakate, pristatyme ar atsakymuose.

Viršija: komanda šioje srityje įveikė aukščiausius iššūkius.

		Pradžia	Pasiekta	Viršija
IŠŠŪKIŲ SPRENDIMAS				
Ką jūsų komanda sužinojo apie iššūkį?	Komanda sužinojo apie iššūkį ir ieškojo galimų sprendimų.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?	Komandos sprendimas gali padaryti didelį poveikį bendruomenei.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAGRINDINĖS VERTYBĖS				
Kaip naudojote pagrindines vertybes?	Komandos nariai pateikdami pavyzdžius paaiškino, kaip jie dirbo kaip komanda, ir suprato pagrindines vertybes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kokių įgūdžių išmokote vieni iš kitų?	Komandos nariai parodė, kad dirbdami kartu išmoko naujų įgūdžių.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMANDOS MODELIS				
Apibūdinkite savo komandos modelį.	Komanda apibūdino komandos modelį ir iššūkio, kurį jis reprezentavo, sprendimus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip įtraukėte Explore rinkinį į savo komandos modelį?	Komanda apibūdino, kaip jie kūrybiškai panaudojo vieną ar kelis savo komandos modelio komponentus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PROGRAMAVIMAS				
Kuri jūsų modelio dalis yra motorizuota?	Komanda paaiškino, kaip jie naudojo variklį (-ius) ir jutiklius, kad jų modelis judėtų ir būtų interaktyvus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip suprogramavote savo motorinę dalį?	Komandos nariai paaiškino, kaip jų kodas paskatino jų modelį judėti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMANDOS PLAKATAS				
Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?	Plakate buvo parodyta informacija apie jų iššūkių sprendimus, komandos modelį, programavimą ir komandą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę?	Komandos nariai papasakojo arba parodė, kaip jie dirbo kaip komanda kurdami plakatą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Čia yra keletas klausimų, skirtų pasiruošti renginiui. Galite naudoti šiuos klausimus, kad padėtumėte komandoms paaiškinti savo keliones, ką jie išmoko ir sukūrė.

Iššūkio sprendimas

- Ką jūsų komanda sužinojo apie iššūkį?
- Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?

Pagrindinės vertybės

- Kaip naudojote pagrindines vertybes?
- Kokių įgūdžių išmokote vieni iš kitų?

Komandos modelis

- Ar galite apibūdinti savo komandos modelį?
- Kaip įtraukėte Explore rinkinį į savo komandos modelį?

Programavimas

- Kokia jūsų konstrukcijos dalis yra motorizuota?
- Kaip užprogramavote savo motorizuotą dalį?

Komandos plakatas

- Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?
- Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę?

Apdovanojimai

Norėdami padėti paskirstyti apdovanojimus, naudokite peržiūros lapą. Kiekviena komanda turi gauti po vieną apdovanojimą. Tas pats apdovanojimas gali būti įteiktas kelioms komandoms.

Iššūkis Sprendimo apdovanojimas

Šios komandos parodė puikus problemų sprendimas gebėjimai sukurti naujovišką ir naudingas sprendimas iššūkis.

Programavimo apdovanojimas

Šios komandos efektyviai paaiškino, kaip jų programa paskatino jų komandos modelį judėti ir parodė gerus bendravimo įgūdžius.

Pagrindinių vertybių apdovanojimas

Šios komandos demonstravo puikų komandinį darbą, kai nagrinėjo iššūkį, parodydamos, kad visiškai suprato FIRST® pagrindines vertybes.

Komandos plakato apdovanojimas

šios komandos demonstravo kūrybiškumą savo komandos plakate ir aiškiai paaiškino, ko išmoko per savo FIRST® LEGO® League Explore komandos kelionę.

Komandos modelio apdovanojimas

Šios komandos demonstravo naujoves ir kūrybiškumą kurdamos ir kurdamos savo komandos modelius.

Pavadinkite savo apdovanojimą

Tšios komandos gali būti pripažintas už pasiekimus, neįtrauktus į apdovanojimų sąrašą, pavyzdžiui, bendruomenės poveikio apdovanojimą.

