

DOMMERROLLEN



FLL-dommer – en opplevelse du ikke glemmer!

Som dommer i *FIRST® LEGO® League* får du være med på å motivere og veilede morgendagens problemløsere. Ulikt fra andre dommersituasjoner, er oppgaven i FLL å kommunisere med deltakerne ved å gi positive og konstruktive tilbakemeldinger og tenne en gnist for videre utforskertrang og skaperglede. I *FIRST® LEGO® League* jobber deltakerne med et oppdrag uten fasit, de definerer både problemstilling og løsning selv, og presenterer denne for et dommerpanel på turneringsdagen.

I dette dokumentet finner du informasjon om dommerrollen i *FIRST® LEGO® League*. Alle dommere vil få opplæring før turneringene slik at de føler seg trygge i rollen.

MODELL 1

Turneringer fra og med 18 lag:

Priser

Prosjektprisen 1. plass

Prosjektprisen 2. plass

Prosjektprisen 3. plass

Teknologiprisen 1. plass

Teknologiprisen 2. plass

Teknologiprisen 3. plass

Robotkonkurransen 1. plass

Robotkonkurransen 2. plass

Kjerneverdiprisen

FIRST® LEGO® League Champion

Veilederprisen

MODELL 2

Turneringer til og med 17 lag:

Priser

Prosjektprisen

Teknologiprisen

Kjerneverdiprisen

Robotkonkurransen 1. plass

Robotkonkurransen 2. plass

FIRST® LEGO® League Champion

Veilederprisen

Turneringens vinner er vinneren av
FIRST® LEGO® League
Champion-prisen

Modell 1 brukes også i den
skandinaviske finalen



Dommerne deles i to ulike typer:

Presentasjonsdommer og Banedommer

Presentasjonsdommere inngår i dommergrupper som bedømmer lagenes presentasjoner. Hver dommergruppe får et antall lag som de dømmer i alle kategoriene: **Innovativt Prosjekt, Teknologi og Kjerneverdier**. Hver dommer kan gjerne ha spesielt ansvar for en av kategoriene, men alle dommerne i dommergruppen samarbeider likevel om bedømmingen av alle lagets presentasjoner.

Dommere får utdelt dommerskjema med kriterier som hver kategori skal bedømmes etter.

- I teknologi bedømmer man robotens design og programmering. Man ser også på hvordan laget har løst den strategiske delen av robotkjøringen
- I Innovativt prosjekt bedømmer lagets prosjekt. De ser blant annet på problemstilling, forståelse av tema og innovasjon.
- I Kjerneverdier bedømmer man blant annet lagets samarbeid, organisering, engasjement og respekt for hverandre

Banedommerne har ansvaret for bedømmingen på robotbanene. Disse gir lagene poeng for utførte oppdrag under robotkjøringene.

Lagene bedømmes etter kriteriene i dommerskjemaene. Det er ett dommerskjema for hver kategori. Lagene har også tilgang til disse i prosjektperioden.

Det er i tillegg viktig at dommergruppene kommuniserer godt sammen og legger en felles strategi for bedømmingen slik at den blir mest mulig rettferdig. Dette sørger hoveddommeren i turneringskomiteén for.



Bedømming - gjennomføring (for lag)

Laget deres skal vise kjerneverdiene i alt dere gjør. Dommere gleder seg til å se hvordan dere viser lagarbeid, oppdagelse, inkludering, innovasjon, innvirkning og moro mens dere presenterer prosjekt og teknologi.

Dette er deres tid for å skinne, så nyt tiden med dommerne. Fortell dem om arbeidet deres og hvordan dere har arbeidet sammen.



CHALLENGE

SCANDINAVIA

Laget kommer inn



Laget forlater

Noen turneringer bruker fortsatt en tidligere modell for bedømming:

I tidligere modell er det fire dommergrupper: **Banedommere**, **Teknologidommere**, **Prosjektdommere** og **Kjerneverdidommere**

I denne modellen består hver dommergruppe utelukkende av prosjektdommere, teknologidommere eller kjerneverdidommere. I praksis vil det si at lagene har tre separate presentasjoner på tre ulike rom på tre ulike tidspunkt, for tre ulike dommergrupper, i motsetning til en tredelt presentasjon i ett rom for en dommergruppe i førstnevnte modell.

Du vil få beskjed om hvilken modell din by bruker.

Viktig!

Vi ønsker at deltakerne skal få en positiv erfaring i sitt møte med dommerteamet. Derfor er det viktig at dommerne:

- møter barna med smil og et åpent sinn
- viser nysgjerrighet og engasjement når lagene presenterer sine løsninger
- tar barna og løsningene deres på alvor

Det er veldig bra dersom dommerne får gått rundt på turneringsområdet og får med seg inntrykk utenfor dommerrommet. Det gir dere et helhetsinntrykk av konseptet og dere får se opplevelsen fra lagenes side. Ved å planlegge hvordan man skal avløse hverandre i løpet av dagen, får alle dommerne tid til å gå seg en runde for å observere turneringen fra et annet perspektiv. Det er dessverre ikke alltid det er mulig å gjøre det før presentasjonene er ferdige, men da håper vi dere får tid etterpå.

Dommerne har ansvaret for å fordele prisene

Det er dommerne som sammen med hoveddommer avgjør hvilke lag som får hvilke priser. Ofte er det dommerne som står for utdelingen av pokalene og medaljene. Alle deltakerne får en FLL-medalje. Lagene som vinner priser får en pokal. Minst tre lag nomineres til hver pris. De nominerte lagene nevnes i premieutdelingen før vinneren kåres.

Kunnskaps- og teknologikonkurransen *FIRST® LEGO® League* arrangeres med støtte fra næringslivet. Personell på turneringsdagen er basert på frivillige hjelpere, deriblandt dommerne. *FIRST Scandinavia* takker alle som tar seg tid til å delta i det frivillige arbeidet og bidrar til å realisere *FIRST® LEGO® League* i Skandinavia.

Organisert av:



HOVEDSPONSOR



SPONSORER

