



Faget	Lego League
Uddannelses år	2025-2026
Antal timer	14 undervisningsgange i skoleåret 2025/2026 Ugentligt: hver torsdag fra 9.10-12.00 (minus et kvarter formiddagspause) = 2 timer og 35min I alt: 36 timer og 10 min
Fagets formål og sammenhæng til STU-lovgivning	Gennem undervisningen på Lego League arbejdes der ud fra STU-lovgivningens § 6 stk. 2, hvor den unge opnår personlig udvikling og mulighed for at deltage selvstændigt i undervisningen og aktivt i samfundslivet via en konkurrence med andre STU'er. Den unge øves i at deltage i sociale sammenhænge og færdighederne i elementerne i undervisningen, kan den unge tage med sig videre i et aktivt fritidsliv. Den unge opnår bl.a. kompetencer indenfor programmering og problemløsning, som er færdigheder, den unge kan tage med sig videre i uddannelses- eller beskæftigelsessituationer.
Fagets mål	Målet med Lego League er at skabe et trykt læringsmiljø, hvor den unge har mulighed for: - At få forståelse af vigtigheden i at følge en byggevejledning. - At sætte den unge i stand til at samarbejde i pressede situationer - At give den unge færdigheder i at kommunikere i samarbejdet med de andre unge og bevare optimismen undervejs. - At udvikle den unge til at tænke "ud af boksen", være kreativ og komme med egne løsningsforslag. - At give den unge færdigheder i at udforske og tænke i systemer - At give den unge færdigheder i at deltage i arbejdsfællesskaber - At motivere den unge til ikke at give op og være vedholdende - At give den unge færdigheder i at udforske, undersøge, sammenligne og til sidst udvælge de bedste programmeringer til løsning af de forskellige tasks. - At deltage i Lego League konkurrencen
Fagets målgruppe	Faget henvender sig til unge, der - Kan lide at bygge - Er motiveret for at arbejde med teknologi og Lego - Er motiveret for at arbejde projektorienteret omkring årets emne. - Ønsker at arbejde kreativt med programmering
Fagets indhold	FIRST® LEGO® League er et tværfagligt forløb, der tager udgangspunkt i begreberne i STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math). Hvert år bygges op omkring et overordnet tema. I 2025 er temaet SUBMERGED. <i>"SM lader alle deltagerne i året FIRST® LEGO® League dykke under vandoverfladen. Her kan I undersøge en verden fyldt med store og små dyr, I kan undersøge havets planter og områder samt alt det, der ligger under vandet, der slet ikke hører til".</i> Faget køres fra august til december. På holdet bygger vi modeller, programmerer, testkører og gør os klar til en afsluttende konkurrence, hvor vi konkurrerer mod andre STU'er. Efter konkurrencen afsluttes Lego League op til juleferien. Faget indeholder mange forskellige processer, hvor de unge mennesker - Bygger efter vejledninger - Programmerer



	- Får kendskab til samfundsaktuelle problemstillinger (2025: Livet under havoverfladen) - Oplever teamspirit i at skabe noget fælles
Arbejdsformer	Undervisningen veksler mellem gruppearbejde, samarbejdsopgaver og individuelle opgaver. Den unge har stor indflydelse på undervisningen indhold og de arbejdsformer, der benyttes. Den unge motiveres til at tænke kreativt. Undervisningen foregår i fast lokale, og der veksles mellem: - Powerpoint oplæg - Samarbejdsopgaver - Produktion af "produkter" til banen - Programmering og afprøvning af programmer - At omsætte kreativ tænkning til at bygge egne kreative "projekter" - Finde og se Youtube klip til at visualisere tasks - Selvvalgt projekt relateret til årets emne Den unge søger selv viden på nettet omkring årets Lego League, enten til eget brug eller også formidler de deres viden videre til de andre på holdet. Viden fra nettet bruges både i forhold til byggevejledninger, tasks, ekstra udstyr og meget mere.
Samarbejde	Coding Pirates Andre deltagende STU'er i STU-Lego League konkurrencen
Den unges forventede læringsudbytte: - Personlige kompetencer - Sociale kompetencer - Faglige kompetencer - Praktik	Personlige kompetencer Den unge kan: - Træffe beslutninger om at afprøve nye/forskellige systemer - Præstere under pres af en tidsgrænse - Udvide vedholdenhed i afprøvningen af programmeringer - Nytænke, hvis planen ikke virker - Bede om hjælp ved en underviser eller medstuderende - Have fokus på egne speciale områder, hvad er jeg god til, hvor har jeg udfordringer - Opnå kendskab og forståelse for egne kompetencer og udfordringer ift. at følge en byggevejledning - Opnå kendskab og forståelse for de forskellige arbejdsopgaver i Lego League Sociale kompetencer Den unge kan: - Samarbejde og give plads til idéer, der er forskellige fra egne - Støtte hinanden i tilblivelsen af produkter - Afslutte faget ved at deltage i konkurrence i fremmede omgivelser Faglige kompetencer Den unge kan: - Være præcis og følge en byggevejledning. - Gentage arbejdsprocesser og justere undervejs - Lave programmering til robot til opgaveløsning Der forventes ikke, at alle har mulighed for at tilegne sig alle kompetencer. Der udarbejdes derfor individuelle ressourcepapirer.



Dokumentation af den unges udbytte	På Lego League er der i høj grad fokus på samarbejde og sociale spilleregler, da det at kunne indgå i et arbejdsfællesskab er afgørende for at kunne lykkes på en arbejdsplads. Udbyttet af den unges arbejde er visuelt i form af de figurer, der bygges, ligesom programmeringen viser, om opgaven er forstået, løst og fungerer i praksis. Den unges læring og udvikling dokumenteres i notater i den unges forløbsplan. Det er underviserne på holdet, som evaluerer og dokumentere den unges læring. I den unges forløbsplan, beskriver vi den unges selvstændighed, udvikling eller eventuelle behov for vejledning og støtte i de forskellige arbejdsopgaver Hvis den unge har mål i forløbsplanen ift. Lego League, dokumenteres den unges læring, selvstændighed, udvikling eller eventuelle behov for vejledning og støtte i de forskellige arbejdsopgaver, som notat unges dokument for udbytte af STU. Det er underviserne på holdet, som evaluerer og dokumentere den unges læring. Gennem hele forløbet og under de forskellige arbejdsopgaver gives der feedback til de unge gennem samtale.
Dato for fagplan	August 2025