

乐高教育 FLL 青少年机器人挑战赛始于1998年，是 FLL 联盟三大项目中最先开展的一项，旨在通过有趣的 STEAM 动手实践式学习和机器人技术激发青少年的参与热情，借此培养并提升他们的审辨式思维、编程、审美能力和设计能力。当孩子们在 FLL 幼儿发现科创活动和少儿探索科创活动中取得进步之后，就可以鼓励他们“升级”到 9-16 岁阶段的 FLL 青少年机器人挑战赛中来。

所有 FIRST® 项目全部基于核心价值打造，处处彰显出“发现精神”、“影响力”、“包容精神”、“创新精神”、“团队合作”和“乐趣”！

# 乐高教育 FLL 青少年机器人挑战赛让 STEAM 学习变得激动人心和充满乐趣



## 团队都做了哪些工作？

在大约 12 周的时间里，由 9-16 岁\* 学生组成的团队进行了一系列的项目研究、问题解决、编程和工程设计工作 - 他们需要搭建一台由 LEGO® Education SPIKE™ Prime 科创套装或乐高® MINDSTORMS® 头脑风暴系列套装制成的机器人并对其进行编程，对项目进行研究，找出与年度主题相关的现实问题，并制定相应的解决方案，搭建一台原型机，并且制作一张海报来展示团队的收获。

\*因国家/地区而异

## 活动日会发生什么？

### 我们为每支队伍好好庆祝一番！

**评审：**队伍将在半小时的评审环节中分享他们所学到的知识，并获得评委对于他们的机器人设计、核心价值和创新项目的宝贵反馈。评委将在评审表上对团队的成果进行评估，并当场提供一些口头反馈，借此给予他们鼓励和启发。

**机器人场地赛：**除了参加评审外，每个团队还将参加三场机器人场地赛，每场用时 2.5 分钟。他们需要在机器人场地赛

中操作机器人，通过让它解决各项任务来赢得尽可能多的分数。仅取其中最高一次的得分作为场地赛项目的最终得分。

机器人场地赛为团队提供了一个展示他们设计和编程实力的机会。在两场比赛之间，您可能会看到他们共同努力的身影，不断地测试和改进机器人，希望它能够在下一场比赛中拥有更好的表现。

裁判还会在机器人场地赛的赛台上观察团队能够多大程度地体现高尚的专业精神\* - 这是所有 FIRST 项目所遵循的友好竞争精神。

所有比赛和评审活动全部结束后，表现优异的团队将会载奖而归，但所有团队都会通过活动来庆祝在本赛季的出色表现。

更多内容，请访问以下网站了解查看：[www.education.lego.com/zh-cn/competitions](http://www.education.lego.com/zh-cn/competitions)