

POZIV K PRIJAVI, POVABILO FLL 2026/27

SIJ NARAVE



FIRST® (*For Inspiration and Recognition of Science and Technology*) **LEGO® Liga** je **mednarodni izobraževalni program s področja STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), ki spodbuja celostni razvoj otrok in mladih. Skozi praktične izzive, raziskovanje in reševanje problemov iz resničnega sveta povezuje znanje z izkušnjami. Pri delu uporabljamo tehnologijo LEGO® Education.

Program otroke in mlade med 6. in 17. letom navdušuje za **raziskovanje in STEAM področja**, jih uvaja v **programiranje in izobraževalno robotiko** ter spodbuja k **reševanju problemov**.

Razvijajo **radovednost, vedoželjnost, ustvarjalnost, inovativnost in kritično razmišljanje** ter se učijo **sodelovanja, komunikacije in skupinskega dela** – znanj in veščin, ki jih potrebujejo v šoli, vsakdanjem življenju in na prihodnji poklicni poti.

Pomemben del programa so **temeljne vrednote**: odkrivanje, inovativnost, vpliv, vključevanje, skupinsko delo in zabava.

Program izvajamo v dveh starostnih kategorijah: *Izzivalci* za otroke in mladino od 10 do 17 let ter *Raziskovalci* za otroke od 6 do 10 let.

Vsako leto je v ospredju **nova tema, povezana z resničnim svetom**. Izzivi segajo na najrazličnejša področja - od prehrane, energije, transporta in voda do izobraževanja, trajnostnega razvoja, oceanov in arheologije. V sezoni **2026/27 SIJ NARAVE (BIOGLOW™)** bodo v ospredju narava in biotska raznovrstnost.

FIRST LEGO Liga učiteljem in profesorjem ponuja celovit program za motiviranje mladih za učenje, raziskovanje, ustvarjanje, skupinsko delo in sodelovanje.

Otroci in mladi se učijo skozi tisto, **KAR DELAJO** - raziskujejo, načrtujejo, gradijo, programirajo in rešujejo izzive, ter skozi to, **KAKO DELAJO** - sodelujejo, si pomagajo, delijo ideje in skupaj iščejo rešitve.

IZZIV 2026

SIJ NARAVE

Ohranjamo raznovrstnost življenja, varujemo prihodnost.

Kaj bodo delali otroci in mladina?

V avgustu bomo na prijavljene šole poslali tematske **FLL sete** - pakete, v katerih so LEGO® gradniki, podloga in navodila za sestavljanje modelov. Učitelji in mentorji bodo prejeli **Vodnike za srečanja** (45- ali 90-minutna srečanja), v katerih je pripravljen celoten načrt dela: priprava in izvedba srečanj, cilji posameznega srečanja, vsebine, viri in interaktivne vsebine, **Inženirske zvezke** za učence in dijake ter **Pravila Tekme robotov**, kjer so opisane misije, pravila, potek tekme, sojenja ...

Učenci in dijaki bodo v šolskem letu 2026/27 raziskovali biotsko raznovrstnost ter spoznavali, kako so rastlinske in živalske vrste povezane med seboj in z okoljem ter zakaj je ohranjanje biotske raznovrstnosti pomembno za zdravje našega planeta.

S pomočjo znanosti, tehnologije, inženirstva in matematike (STEM) ter skupinskega dela bodo raziskovali resnične probleme, ki ogrožajo biotsko raznovrstnost. Pri Inovacijskem projektu bodo prepoznali enega od njih, ga raziskali ter zasnovali inovativno rešitev, ki lahko pomaga.

V šolskem letu 2026/27 bo izziv SIJ NARAVE (BIOGLOW™) navdihovala biotska raznovrstnost in povezanost življenja na našem planetu.

V okviru dela po programu FLL se bodo povezovali z ljudmi iz lokalnega in širšega okolja, spoznavali različne poklice in pomen skupinskega dela, učili se bodo sodelovanja in primerne komunikacije, svoje rešitve, znanje in izkušnje pa bodo delili z drugimi. Odrasli jih bomo spodbujali k ustvarjalnemu in inovativnemu razmišljanju - razmišljanju izven okvirjev.

S pomočjo izobraževalnih robotskih kompletov SPIKE™ Prime, SPIKE™ Essential in MINDSTORMS® bodo sestavljali, testirali, konstruirali in programirali avtonomne robote, ki bodo reševali misije/naloge na atraktivnem polju s posebnimi modeli iz LEGO® gradnikov. Modeli in naloge so povezani z letošnjo temo, biotsko raznovrstnostjo in različnimi življenjskimi okolji. Če se bo ekipa učencev oziroma dijakov prijavila in udeležila tekmovanja, bo svojega robota in način reševanja misij predstavila na *Tekmi robotov* in pri *Zasnovi robota*.

Glavno vodilo skozi celotno izkušnjo pa bo delo v duhu *temeljnih vrednot*, ki so zaščitni znak – srce programov *FIRST: odkrivanje, inovativnost, vpliv, vključevanje, skupinsko delo* in *zabava*. Pomemben del načina dela je tudi Gracious Professionalism® oziroma Prijazna strokovnost. Te vrednote nas delajo boljše in odgovornejše.

Tisti, ki želijo, se lahko udeležijo tekmovanj, ki jih organiziramo vsako leto in so vključena v šolski koledar tekmovanj. Začnemo z regijskimi tekmovanji, sledi državno prvenstvo, najboljše ekipe pa se lahko udeležijo tudi mednarodnih tekmovanj.

Uradna objava IZZIVA 2026/27 - misije/naloge in Inovacijski projekt - 4. avgust 2026

Povezanost z učnimi vsebinami

S preišljenimi, dodelanimi in vsako leto znova preverjenimi načini dela skozi 28 sezon program FLL v šolskem letu 2026/27 povezuje vsebine iz učnih načrtov različnih predmetov in področij: naravoslovje, naravoslovje in tehnika, biologija, matematika, fizika, tehnika in tehnologija, robotika v tehniki, računalništvo, robotika v elektrotehniki, kemija, geografija, angleščina, slovenščina, državljanska vzgoja in etika, retorika, medijska pismenost, aktivno državljanstvo, informatika, okoljska vzgoja in trajnostni razvoj.

Mladi bodo sodelovali z odraslimi (učitelji, starši, starimi starši ...), se povezovali s strokovnjaki z različnih področij, obiskovali oziroma navezovali stike z različnimi ustanovami, podjetji in drugimi organizacijami v lokalnem in širšem okolju, spoznavali različne poklice, raziskovali, razvijali podjetniške veščine ter se povezovali z mladimi z vsega sveta.

S povezovanjem učenja z resničnimi problemi iz vsakdanjega življenja, raziskovalnim načinom dela, aktivnim in izkustvenim učenjem (hands-on) ter zanimivimi izzivi so učenci in dijaki bolj motivirani za učenje, usvajajo trajna in uporabna znanja ter pridobivajo pomembne veščine, izkušnje, delovne in učne navade ter kompetence za prihodnost, tudi digitalne.

Kdo lahko sodeluje v programu FLL 2026/27?

- Otroci in mladi, stari od 6 do 17 let.

Vodje ekip/mentorji/učitelji bodo prejeli gradiva za izziv 2026/27 v slovenskem jeziku (Vodnik za srečanja, Inženirske zvezke, Pravila Tekme robotov ter druga navodila in gradiva za sezono). Organizirali bomo usposabljanja in izobraževanja za vodje in mentorje ekip ter ekipe povabili na trening Tekme robotov, kjer se bodo lahko družile ter izmenjevale izkušnje in znanje z vrstniki iz vse Slovenije.

Kaj potrebujete za delo po programu Izzivalci (10 do 17 let)?

- izobraževalni robotski komplet **SPIKE™ Prime ali SPIKE™ Essential, katerokoli različico MINDSTORMS® (EV3, NXT ali RCX) ali Robot Inventor**

Šole uporabljajo te komplete tudi pri rednem pouku. Vsako leto obstaja možnost donacije ali izposoje. Kompleti so uporabni kot pripomoček za poučevanje in učenje pri različnih predmetih ter tudi za druga tekmovanja.

- prenosni računalnik
- dostop do spleta
- aktualni **FLL set**, ki ga pošljemo po pošti (vsebuje podlogo, komplet posebnih gradnikov, 3M lepilne trakove in navodila za sestavljanje)
- gradiva za pripravo projekta, smernice za pripravo predstavitev, navodila za postavitev polja ter naloge in pravila za robotski del – vse v slovenskem jeziku
- **Vodnik za srečanja in Inženirske zvezke v slovenskem jeziku**

Kaj potrebujete za delo po programu Raziskovalci (6 do 10 let)?

- izobraževalni komplet **SPIKE™ Essential ali katerokoli različico WeDo**

Šole uporabljajo te komplete tudi pri rednem pouku. Vsako leto obstaja možnost donacije ali izposoje. Kompleti so uporabni kot pripomoček za poučevanje in učenje pri različnih predmetih.

- prenosni računalnik
- dostop do spleta
- aktualni motivacijski set, ki ga pošljemo po pošti (vsebuje gradnike, plošče in podlogo)
- gradiva za delo in smernice za različne načine poučevanja in učenja (v živo, na daljavo, hibridno)
- **Vodnik za srečanja in Inženirske zvezke v slovenskem jeziku**

Kako se prijavite v program in kako na tekmovanje?

- Izpolnite prijavni obrazec na spletni strani superglavce.org.
- Prijave so mogoče do zapolnitve mest oz. najkasneje do 20. septembra – prijavljene šole, ekipe in št. ekip lahko spremljate na spletni strani fll.si.
- Po prejemu e-računa plačate celoletno prijavnino in si zagotovite materiale, gradiva in dostop.

V ceno celoletne prijavnine oziroma registracije 2026 je vključeno:

- FLL set 2026 BIOGLOW™/SIJ NARAVE (podloga – polje, posebna serija gradnikov in kock LEGO, 3M lepilni trakovi),
- gradiva 2026 v slovenščini:
 - Vodnik za srečanja 2026/27, ki predstavlja iztočnice za poučevanje,
 - Inženirski zvezki 2026/27 za učence in dijake,
 - Pravila Tekme robotov in dodatne smernice, navodila za delo,
- sodelovanje na srečanjih, delavnicah za vodje, mentorje ekip,
- možnost sodelovanja na tekmovanjih, festivalih.

*Stroški pošiljanja so všteti v ceno.

Če želite, lahko učenci sodelujejo na tekmovanju FLL v kategoriji Izzivalci. Prijava poteka prek posebnega obrazca. Mlajši se lahko udeležijo festivalov FLL Raziskovalci.

- za tekmovanja in sodelovanje na festivalih ni potrebna nabava posebne opreme ali pripomočkov,
- v eni ekipi na tekmovanju je lahko od 3 do 10 otrok, na festivalih do 6 otrok,
- vodja ekipe mora biti vsaj ena odrasla oseba (svetujemo dve odrasli osebi), ki je lahko učitelj, starš, študent, profesor, aktivni upokojenec ...

Za tekmovanja in festivale ni kotizacije.

Vodje, mentorji potrdite prisotnost prijavljene ekipe 30 dni pred prvim turnirjem in 30 dni pred festivali.

KOLENDAR 2026/27

Kdaj?	Kje?	Kaj?
1. april 2026	Slovenija	odprtje prijav v 2026/27
4. avgust 2026	ves svet	objava Izziva 2026
avgust, september 2026	Slovenija	pošiljanje setov, gradiv na šole
15. september 2026	FE, Ljubljana Slovenija	Uvodno srečanje za vodje prijavljenih šol, organizacij - delavnica
november/december 2026	Slovenija	trening tekme robotov, delavnice
januar, februar 2027 (opcije 16., 30. januar in 13. februar)	lokacije bodo objavljene do konca avgusta 2026	Regijska tekmovanja -kvalifikacije A, B, C
6. marec 2027	lokaciji bosta objavljeni jeseni 2026	- Odprto državno prvenstvo FLL Slovenije
10. april 2027		- Festival Raziskovalci

28. april do 1. maj 2027	Houston, Texas/ZDA	BIOGLOW <i>FIRST</i> World Championship 2026/27
maj, junij, julij 2027	Evropa in/ali drugi kontinenti	FLL Open Championship – Odprta mednarodna prvenstva

Tekmovanje – kategorija Izzivalci - sistem napredovanja

Prijavljene bomo razdelili v skupine.

Ekipe bodo v skupine razdeljene po kriteriju bližine oz. oddaljenosti od kraja tekmovanja.

- regijsko - kvalifikacije FLL 2026/27, skupina A: 16. januar 2027
- regijsko - kvalifikacije FLL 2026/27, skupina B: 30. januar 2027
- regijsko - kvalifikacije FLL 2026/27, skupina C: 13. februar 2027
- Odprto državno prvenstvo FLL 2026/27: 6. marec 2027

Lokacije tekmovanja bodo objavljene do konca avgusta 2026.

Organizator si pridržuje pravico do sprememb načina izvedbe in datuma zaradi višje sile.

Sistem napredovanja na državno stopnjo tekmovanja (v primeru, da bo na vsakem regijskem tekmovanju min. 18 ekip):

- sedem (7) najvišje uvrščenih ekip iz vsakega regijskega tekmovanja
- tri (3) ekipe po doseženih rezultatih
- na posebno povabilo organizatorja (tudi iz tujine)

Če ne bo 18 ekip, bo lahko napredovalo največ 30% sodelujočih na posameznem turnirju.

Na Odprtem državnem prvenstvu FLL 2026/27 bo sodelovalo 30 ekip*.

*organizator si pridržuje pravico do spremembe števila mest na finalnem turnirju.

Najboljše slovenske ekipe bodo dobile povabila in se bodo lahko udeležile Svetovnega prvenstva v ZDA (Houston - 28. april do 1. maj 2027) in Odprtih prvenstev v Evropi ali/in ostalih kontinentih.

Razglasitev rezultatov, napredovanje in nagrade

Prvih 7 (sedem) finalistov iz vsake skupine bo znanih na regijskih - kvalifikacijskih turnirjih. 3 ekipe iz vsake skupine bodo šle v »čakalnico« za državno tekmovanje/finale. Vsi finalisti bodo znani 3. (tretji) dan po zadnjem regijskem-kvalifikacijskem turnirju. Uradni rezultati in ekipe, ki napredujejo na državni nivo, bodo objavljeni najkasneje 14. dan po regijskih tekmovanjih. Seznam finalistov bomo objavili na spletni strani www.fll.si.

Na finalu Odprtega državnega prvenstva FLL Slovenija bomo podelili:

Glavne nagrade

Prvak FLL - skupno 1., 2. in 3. mesto - nagrade prvenstva

To so nagrade za tiste ekipe, ki v celoti sprejemajo **temeljne vrednote** in dosegajo odlične rezultate ter **prispevajo inovativne ideje pri tekmovanju robotov in projektu** ter tako

poosebljajo bistvo izkušnje sodelovanja v programu in na tekmovanju FLL.

Nagrade za Inovacijski projekt

To so nagrade za ekipe, ki bodo navdušile s svojo raziskovalno nalogo, odkrile inovativno rešitev, jo razvile in preverile v praksi ter pripravile zelo dobro predstavitev. Pri reševanju izbranega problema bodo uporabile različne vire, ki jim bodo pomagali, da bodo izbrani problem razumeli celovito.

Nagrajene bodo ekipe, ki bodo prišle do zelo dobre rešitve, ki bo premišljena in kreativna ter bo imela dober potencial za rešitev izbranega problema v praksi. Pri svojem delu bodo člani ekip razvili učinkovit način komunikacije s skupnostjo. Prav tako bodo morali izbrani problem in konkretno rešitev znati jasno, temeljito in učinkovito predstaviti ocenjevalcem in potencialnim uporabnikom.

Nagrade za Temeljne vrednote (Core Values)

To so nagrade za ekipe, ki se zavedajo, da skupina doseže več kot posameznik (**skupinsko delo**), odkrivajo nove veščine in ideje (**odkrivanje**), so pri reševanju problemov ustvarjalne in vztrajne (**inovativnost**), vplivajo na izboljšanje sveta okoli sebe (**vpliv**), spoštujejo drug drugega in sprejemajo različnost (**vključevanje**) ter uživajo v raziskovanju in delu ter so ponosne na svoje delo in dosežke (**zabava**).

Imajo skupne cilje, med seboj učinkovito komunicirajo, znajo reševati težave in dobro upravljajo s časom.

Člani ekip si med seboj izkazujejo spoštovanje, prav tako ga izkazujejo drugim ekipam. Z upoštevanjem vrednot se sodelujoči učijo, da tekmovanje in sodelovanje nista ločena cilja ter da je medsebojna pomoč osnova timskega dela. Našo filozofijo **Prijazne strokovnosti (Gracious Professionalism®)** in sodelovalnega tekmovanja (**Coopertition®**) izkazujemo skozi zgoraj naštetе temeljne vrednote.

Nagrada za Zasnovo robota, tehnični intervju (Robot Design)

To so nagrade za ekipe, ki so razvile in konstruirale mehansko dovršenega robota. Z uporabo programskih načel ter jasne, natančne in ponovno uporabne programske kode ekipa omogoči, da robot naloge na FLL polju izvaja avtonomno in zanesljivo. Pri konstruiranju in programiranju robota uporablja dobre inženirske prakse ter premišljeno strategijo in razvija inovativnega, dobro delujočega robota.

Nagrada za Tekmo robotov (Robot Game)

To so nagrade za ekipe, ki bodo na Tekmi robotov dosegle največ točk. Ekipe tekmujejo v treh **2,5 - minutnih vožnjah**, pri končnem rezultatu pa se upošteva njihov najboljši dosežek.

Posebne nagrade ocenjevalcev, sodnikov, organizatorjev

Med sezono in tekmovanjem spoznamo tudi ekipe, katerih trud in nastop si zaslužita posebno priznanje. Nekaterе ekipe imajo zgodbo, zaradi katere izstopajo. Včasih se zgodi tudi, da je ekipa zelo blizu osvojitvi ene od nagrad, zato se ocenjevalci, sodniki in organizatorji odločimo, da ji podelimo posebno nagrado. Posebne nagrade bomo podelili ekipam, ki izstopajo iz razlogov, ki jih ne zajemajo kriteriji za podeljevanje glavnih nagrad.

Člani ekip, ki bodo na Odprtem državnem prvenstvu FLL Slovenije dosegli najvišja mesta in prejeli glavne nagrade, bodo prejeli **ZLATA priznanja** in postali **ZLATI FLL ambasadorji znanja**.

Ostali udeleženci ODP FLL Slovenije - finalisti, ki bodo uspešno opravili vse štiri dele tekmovanja - bodo prejeli **SREBRNA priznanja** in postali **SREBRNI FLL ambasadorji znanja**.

Člani ekip, ki bodo v šolskem letu 2026/27 sodelovali na regijskem tekmovanju in uspešno opravili vse štiri dele tekmovanja, bodo prejeli **BRONASTA priznanja** in postali **BRONASTI FLL ambasadorji znanja**.

Prilogo Pozivu, povabilu k prijavi FLL 2026/27 predstavlja Pravilnik o tekmovanju FLL 2026/27, ki bo objavljen konec julija 2026 in bo določal:

- vsebino tekmovanja,
- cilj programa in tekmovanja,
- opredelitev tekmovanja,
- postopek prijave,
- opis organizacije tekmovanja in priprave nalog za tekmovanje, napredovanje v naslednjo stopnjo tekmovanja,
- ocenjevanje, kriteriji ocenjevanja in podelitev nagrad,
- postopek razglasitve neuradnih in uradnih rezultatov tekmovanja ter podelitev priznanj in nagrad,
- postopek za reševanje ugovorov glede neuradnih in uradnih rezultatov in izvedbe tekmovanja,
- uporaba podatkov,
- financiranje tekmovanja.

Vabimo vas, da se nam pridružite

Učitelji, profesorji in drugi odrasli boste skozi program pridobili nova znanja, kompetence in celovito orodje za motiviranje in navduševanje mladih. Otrokom in mladim boste omogočili sodelovanje v navdihujočem, ustvarjalnem in zabavnem programu, ki povezuje **STEAM znanja in veščine z raziskovanjem in reševanjem resničnih problemov**.

Koncept programa in način dela mlade spodbujata k učenju ter osmislita znanja, ki jih pridobivajo pri rednem pouku. Ob tem pridobivajo uporabna in trajna znanja, razvijajo kompetence za prihodnost, tudi digitalne, ter se učijo skupinskega reševanja problemov. V sezoni **2026/27 bodo raziskovali biotsko raznovrstnost in iskali rešitve za probleme, ki jo ogrožajo**.

Program FLL je lahko del pouka v razredu ali dodatna aktivnost pred ali po njem (v okviru RAP-a, krožkov oziroma interesnih dejavnosti), za izvajanje pa **učitelj oziroma mentor ne potrebuje posebnega predznanja**.

S sodelovanjem v programu FLL pridobivamo tudi odrasli. Učitelji, mentorji, ocenjevalci, sodniki in organizatorji spoznavamo drugačne načine poučevanja in učenja, nove metode dela, se povezujemo ter izmenjujemo znanje in izkušnje s kolegi z vsega sveta.

Za Zavod Super Glavce
Natalija Premužič

E: info@superglavce.org

M: 031 373 607

Nepridobitna in prostovoljska organizacija Zavod Super Glavce ima status organizacije v javnem interesu na področju vzgoje in izobraževanja.

Je edini pogodbeni partner, organizator in izvajalec programov, tekmovanj in dogodkov FLL v Sloveniji.