

ファースト・レゴ・リーグ FIRST LEGO League 2014

ファースト・レゴ・リーグってなに?

ファースト・レゴ・リーグは9歳から16歳の小学生から高校生まで参加することができる国際的なロボットの大会です。若い人々はどんなレベルでも参加することができます。参加者は、価値のある雇用および生活技能を獲得している間、革新的なプロジェクトロボット工学競争によって科学技術を学習することを援助する技術および概念をマスターします。

PROGRESSION OF PROGRAMS

ご挨拶

この度は、ファースト・レゴ・リーグ(FLL)東日本第2ブロック大会にご来場いただきまして、誠にありがとうございます。

近年、子どもたちの間では科学・理系分野への興味・関心は低下の一途を辿っています。しかし科学とは本来、子ども達をワクワク・ドキドキさせる非常に楽しい分野のはずです。私たち青少年科学技術振興会は、より多くの日本の子どもたちに、科学技術の楽しさ・面白さを体感してもらえるよう、この「ファースト・レゴ・リーグ」の日本大会を運営しています。

今回の東日本第2ブロック大会には、全部で60チーム382人もの子ども達が出場します。子ども達は9月から今大会のテーマ「WORLD CLASS」についてチームで力を合わせて研究し、ロボットを作ってきました。今日はその成果の発表の場です。皆様、是非各チームの成果をご覧ください。そして全ての子ども達を応援して下さい。

NPO法人 青少年科学技術振興会

大会概要

対象年齢:9歳~16歳

チーム人数:2~10名

競技内容

・ロボットゲーム(最高857点)

競技時間:2分30秒

※3ラウンド行い最も良いラウンドの最も良いラウンドの点を採用する。

・プレゼンテーション(最高600点)

コアバリュー 10分間 200点

プロジェクト 5分間 200点

ロボットデザイン 5分間 200点



Pepperプログラミング体験イベント ~Pepperと話そう!~

FLL会場内でPepperプログラミング体験イベントをおこないます。



会場:9号館メディアホール

時間:1回目 13:00~13:30

2回目 13:45~14:15

3回目 14:30~15:00

定員:各回9名

申込:12:00~会場前にて

対象:小学生以上(小3以下は保護者同伴)

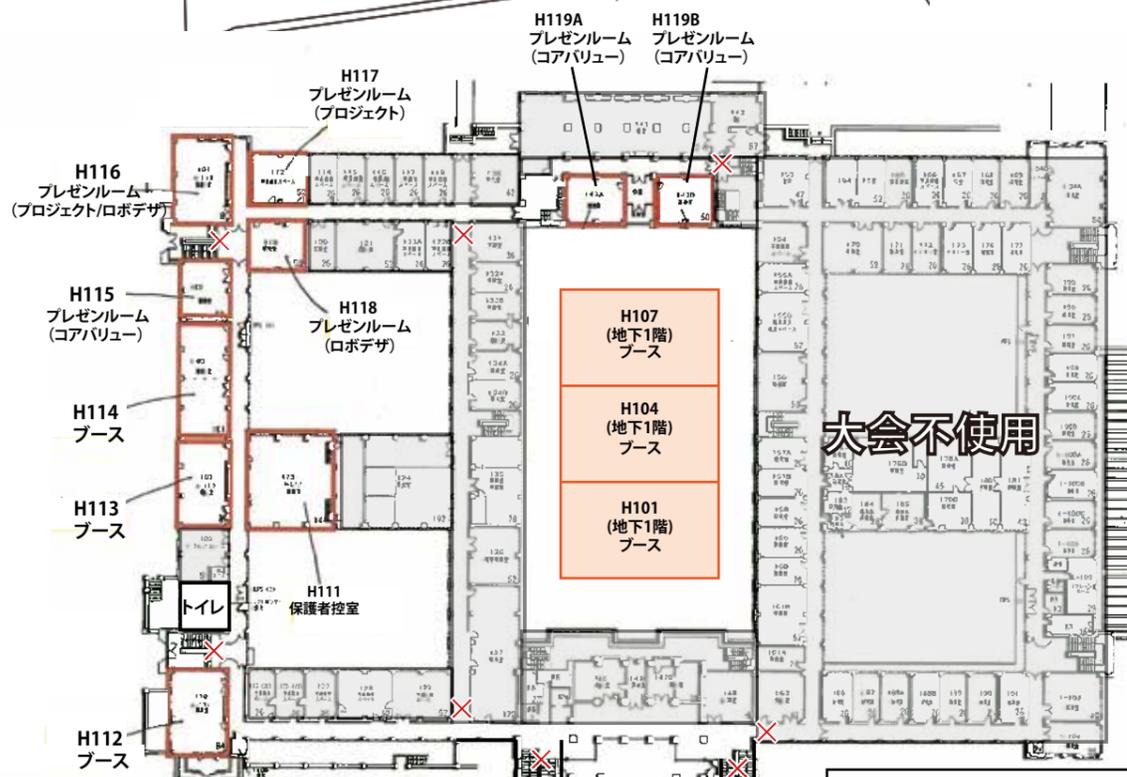
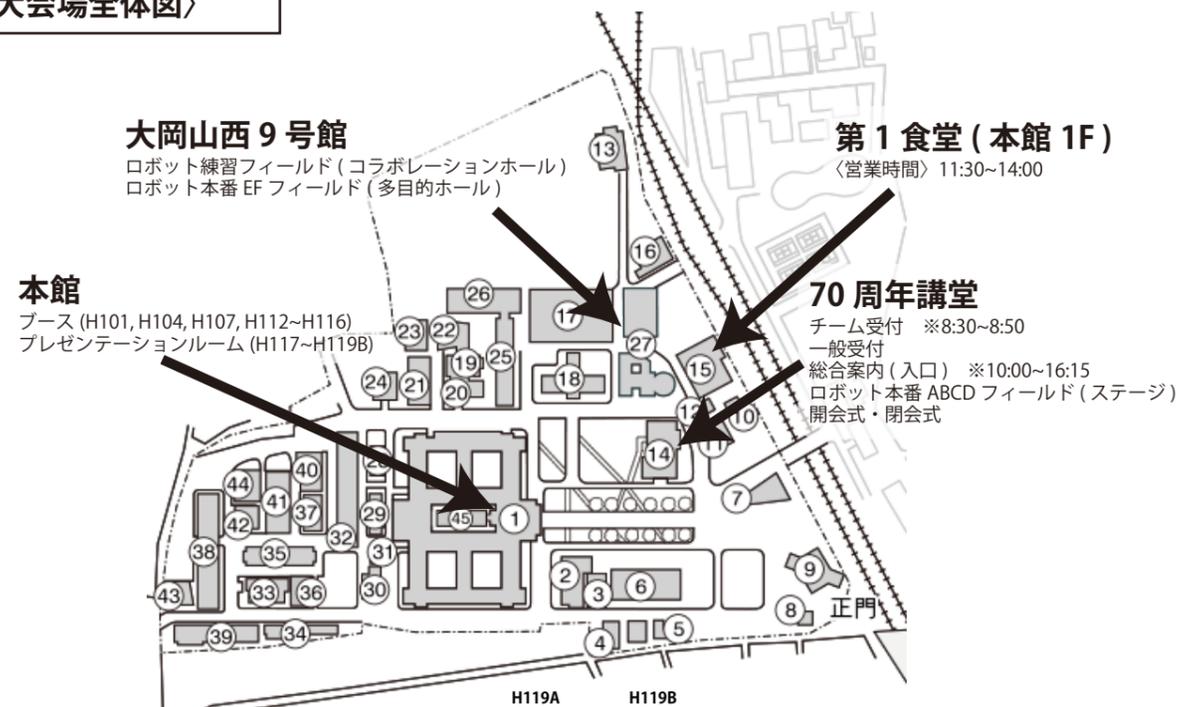
※お申込みは先着順のためお早目に!

ご来場の皆様へのお願い

今大会へ向けて、子ども達は何ヶ月も前からチームで協力してロボット製作やプレゼンテーションの準備をしています。一人ひとりがベストを尽くせるよう、以下の点にご協力ください。

- 1.ロボットは明るさを感じるセンサーを利用している場合があります。センサーに影響を及ぼす場合がございますので、競技中のフラッシュ撮影は禁止です。
- 2.メンター・保護者の皆様がチームのロボット製作・プログラム作成に直接関わったことが分かった場合、対象チームは失格となります。
- 3.他のチームの迷惑になる行為や、他のチームへの誹謗中傷などがあった場合、チームメンバー・一般来場者問わず退場していただきます。

FIRST LEGO League 2014 〈東工大会場全体図〉



FIRST LEGO League 2014
2014年12月21日(日)
東工大本館会場(ブース・プレゼン)

- 注意事項(必ずお読み下さい)
- ★2階には上らないようお願い致します。
 - ★本館でのプレゼンテーション練習はご遠慮ください。
 - ★防火扉の前に物を置かないようお願い致します。
 - ★プレゼンテーションルームより先は静かに移動をお願い致します。
 - ★ゴミは各自、自宅までお持ち帰り下さい。
 - ★ブース、休憩室は飲食自由です。
 - ★食べ物、飲み物等をこぼした場合はスタッフまでご連絡下さい。清掃用具をお貸し致します。

Gracious Professionalism

Coopertition

Sport for the Mind

ご来場の皆様へのお願い

NPO法人 青少年科学技術振興会 FIRST JAPAN

ホームページ: <http://firstjapan.jp> E-mail: info@firstjapan.jp

〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西1-16-3 ゼネラルビル恵比寿西6F

TEL:03-5784-9791 FAX:03-3780-4833

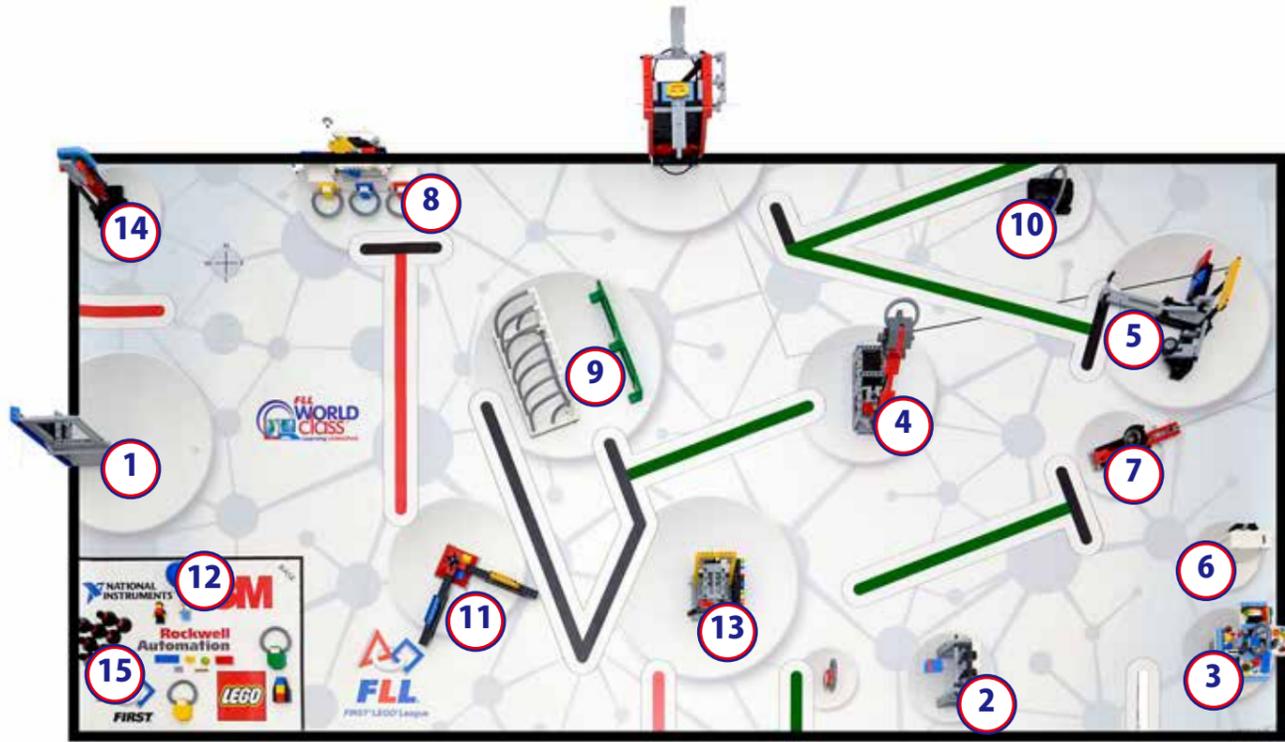
FIRST JAPANでは、個人・団体問わずご賛同・ご協力下さる方からのご連絡を心よりお待ちしております。



ロボットミッション

制限時間:2分30秒

※チャレンジ3回のうち最も点数が高かったものを得点とする。

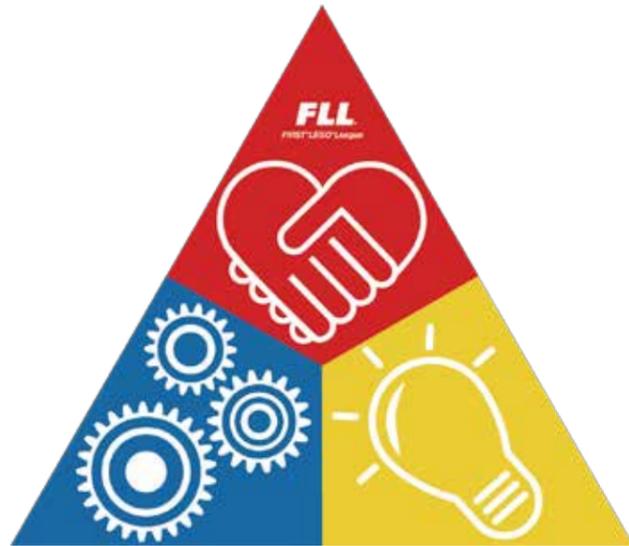


<p>1. ドアを開く 十分にハンドルを下げてからドアを開く。 得点:15点</p> 	<p>2. クラウドアクセス 正しい「鍵」をクラウドに差し込みSDカードを上げる。 得点:30点</p> 	<p>3. 学習コミュニティ ループをコミュニティから引き抜く。 得点:25点</p> 	<p>4. ロボット競技 ロボティクスインサートを取り付け、スライダの移動のみでループを離す。 得点:55点</p> 	<p>5. 適切な感覚を使う グラバーに捕まえられたループを、スライダの移動のみによって離す。 得点:40点</p> 
<p>6. 自由な発想 箱からアイデアのモデルを取り出す。 得点:40点</p> 	<p>7. 遠隔通信/学習 特定のスライダを西側に引き、スクリーンを立てる。 得点:40点</p> 	<p>8. 検索エンジン スライダを押してカラーホイールを最低1回転させ、決められた色のループを引き抜く。 得点:60点</p> 	<p>9. スポーツ ボールをネットに入れる。 得点:60点</p> 	<p>10. リバースエンジニアリング バラバラな6つのパーツを、適当なモデルに組み立て、相手フィールドの規定の場所に置いておく。 得点:45点</p> 
<p>11. 臨機応変 南側の障壁がストッパーに完全に固定された状態から、反時計回りに90°回転させる。 得点:15点</p> 	<p>12. 師弟制度 2つの人形を、チームで設計/用意したモデルに任意の方法で結合し、白い円内へ持って行く。 得点:35点</p> 	<p>13. エンゲージメント 黄色い部分を北から南へ動かす、ダイヤルを時計回りにまわす。 得点:20点</p> 	<p>14. 問題解決型学習 ベースに回収してきたループをはかりに引っ掛ける。 得点:1つめ20点、以降10点</p> 	<p>15. ペナルティ ロボット・スプロール・ジャンクペナルティの損失 得点:-10点</p> 

プレゼンテーション

【コアバリュー】

発表時間10分間



【ロボットデザイン】

発表時間5分間

【プロジェクト】

発表時間5分間

コアバリュー

チームとチームの周りの人と良い関係を築くための方法を考えます。プロジェクト、ロボットデザイン、ロボットミッションの課題を同時に進めるのは非常に困難です。それを乗り越える方法を考え発表をします。

ロボットデザイン

ロボットミッションで高得点を出すための戦略やロボットの技術を発表します。また実際にロボットを動かし3ラウンドでもっとも高得点が取れるように競合します。

プロジェクト

テーマに関して調べ、その中から出てきた問題点を研究します。問題の着眼点や解決するためのアイデア、問題解決のための実行力が問われます。

2014年のテーマ「WORLD CLASS」

皆さんは今までの人生の中だけでも数えきれないくらいたくさんのお話を学んできたことでしょう。あなたは生まれた時から学び始めました。歩くこと、靴ひもを結ぶこと、そしてどうやってこのチャレンジを読むのかを学びました。ダンスや絵画、楽器の演奏の仕方も学んだかもしれません。もしかしたら、ゴールを決めるのに理想的な角度でのボールの蹴り方まで学んだかもしれません。

今期のプロジェクトミッションは、人が学習するのを手伝ってくれるような、より良い、あるいは革新的な方法を見つけ出すことです。