
FIRST®
CANOPY™


FIRST
CANOPY
BIOGLOW
BIOBUZZ
PRESENTED BY RTX
BIOCORE
PRESENTED BY HAAS
2026 / 2027 SEASON

FIRST LEGO LEAGUE

BIOGLOW: a szezon témája és az innovációs projekt

Molnár József

Elnök, projektvezető | HelloWorld Közhasznú Egyesület

FIRST LEGO League divíziók (eddig)

Discover



Explore



Challenge



FIRST CANOPY

FIRST LEGO League divíziók (Új)

Explore



5+



BIOGLOW
FOUNDERS EDITION

BIOGLOW
FUTURE EDITION

Challenge



8+



LEGO LEAGUE

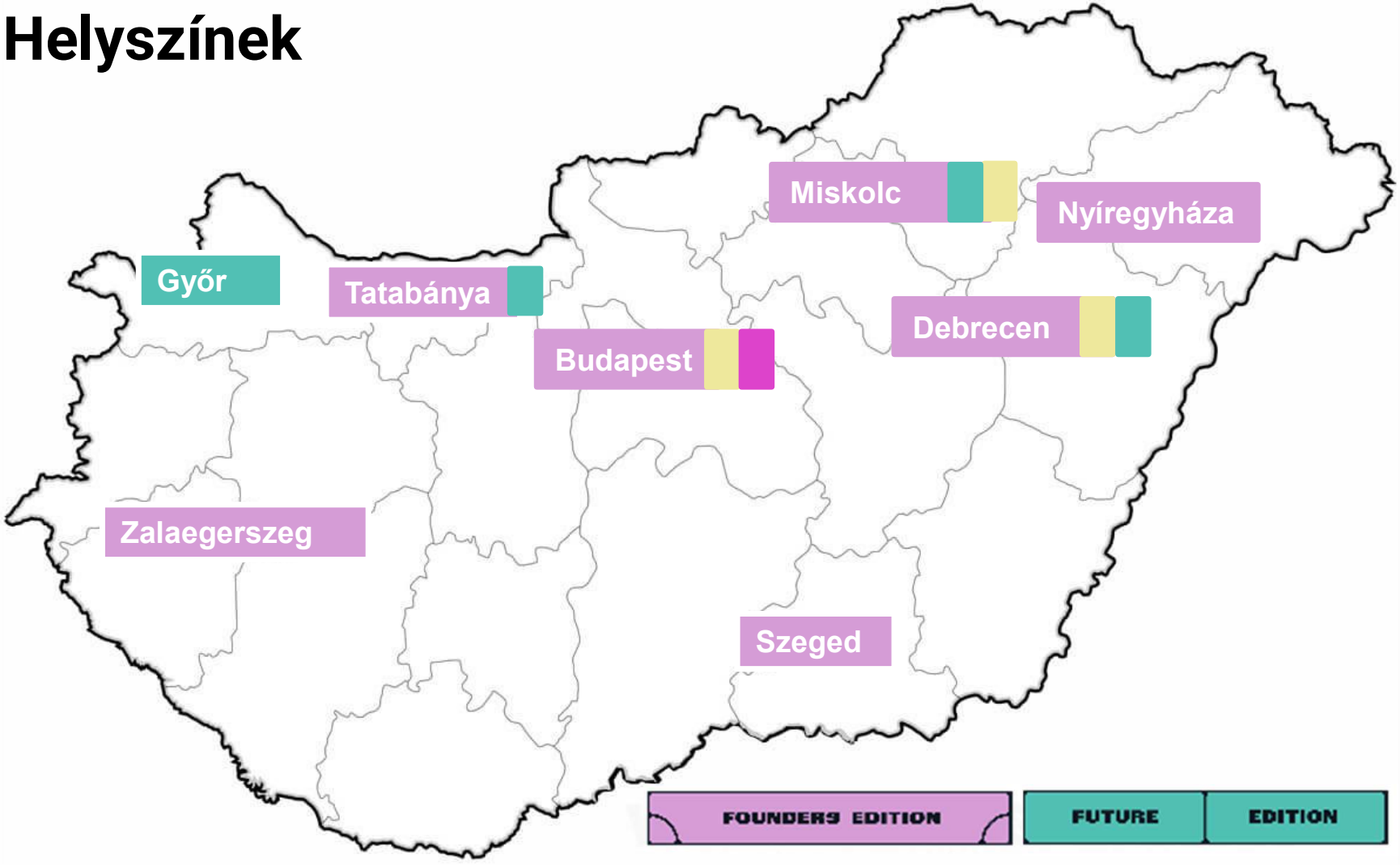
FIRST CANOPY

BIOGLOW

BIOBUZZ
PRESENTED BY RTX

BIOCORE
PRESENTED BY HAAS

Helyszínek



Versenynaptár

2026. november 30. – Regisztráció vége

2027. január 15. – Debrecen FIRST Tech Challenge

2027. január 16. – Debrecen (Challenge – Founders Edition)

2027. január 29. – Nyíregyháza (Challenge + Explore – Founders Edition)

2027. január 30. – Győr (Challenge – Future Edition)

2027. január 30. – Budapest (Challenge + Explore – Founders Edition)

Versenynaptár

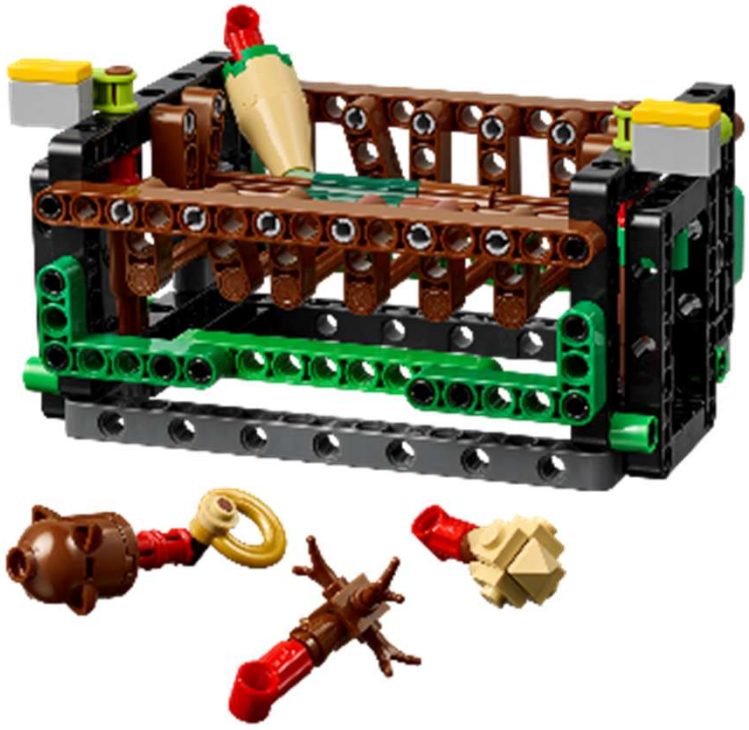
- 2027. február 02. – Zalaegerszeg (Challenge + Explore – Founders Edition)
- 2027. február 05. – Miskolc FIRST Tech Challenge
- 2027. február 06. – Miskolc (Challenge – Founders Edition + Future Edition)
- 2027. február 12. – Tatabánya (Challenge – Founders Edition + Future Edition)
- 2027. február 12. – Szeged (Explore – Founders Edition)
- 2027. február 13. – Szeged (Challenge – Founders Edition)
- 2027. február 20. – Budapest FIRST Tech Challenge

Versenynaptár

- 2027. március 12. – FIRST Tech Challenge BIOBUZZ Nemzeti döntő (Miskolc)
- 2027. március 13. – Founders Nemzeti Döntő (Miskolc)
- 2027. március 27. – Future Nemzeti Döntő (Debrecen)
- 2027. április. 28 – május 01. – World Festival (Houston, USA)
- 2027. május 14. (péntek) – STEM Racing nemzeti döntő (Budapest, Mogyoród)
- 2027. május – FIRST LEGO League Future nemzetközi verseny (Görögország?)

BIOGLOW újdonságok, tervek

- Két versenyszezon: Future és Founders
- Utolsó versenyszezon
- Párhuzamos csapatok, párhuzamos kvalifikáció
- Korhatár csökkentés elindítása
- Óvodai, alsós programok átalakulása
- Határontúli versenyzők kezelése
- MI tartalmak koordinálása
- Csapattagok cseréjének jobb nyomonkövetése



Továbbjutó csapatok száma a Challenge selejtezőkből

Minimum csapatlétszám: 6 csapat

Továbbjutó hely 4 csapatonként, vagyis:

- 06+ csapat esetén 1 továbbjutó
- 10+ csapat esetén 2 továbbjutó
- 14+ csapat esetén 3 továbbjutó
- 18+ csapat felett 4 továbbjutó

Tervezett nemzeti döntő létszám: 16-20 csapat

Nemzeti döntő

- Miskolci helyszín – Miskolci Egyetem
- FIRST LEGO League Challenge, FIRST LEGO League Explore és FIRST Tech Challenge egy helyen
- Booth megoldást fogunk alkalmazni
- Két napos rendezvény, pénteki kvízesttel
- Terveink szerint 2-3 csapat jut tovább nemzetközi szintre



FIRST CANOPY

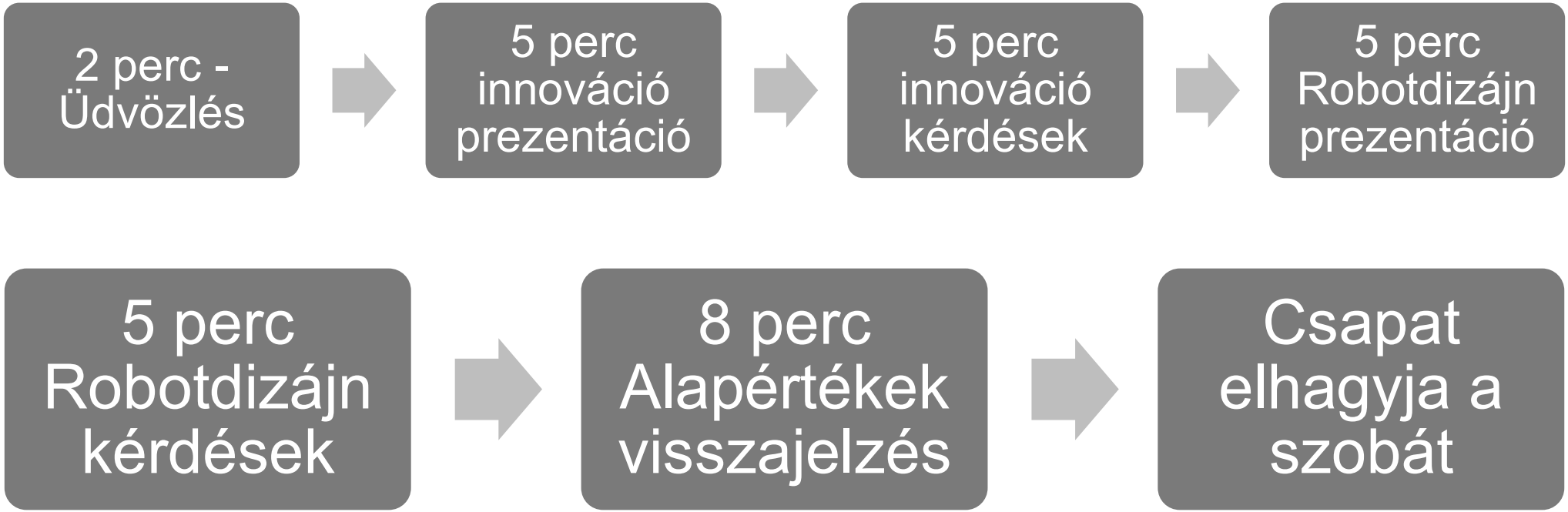
A szezon témája

A biológiai sokféleség a növények, állatok és ökoszisztémák együttműködésén keresztül mutatja meg bolygónk egészségi állapotát. Hasonlóképpen a FIRST LEGO League közösség is megmutatja, milyen hatékony lehet a csapatmunka.

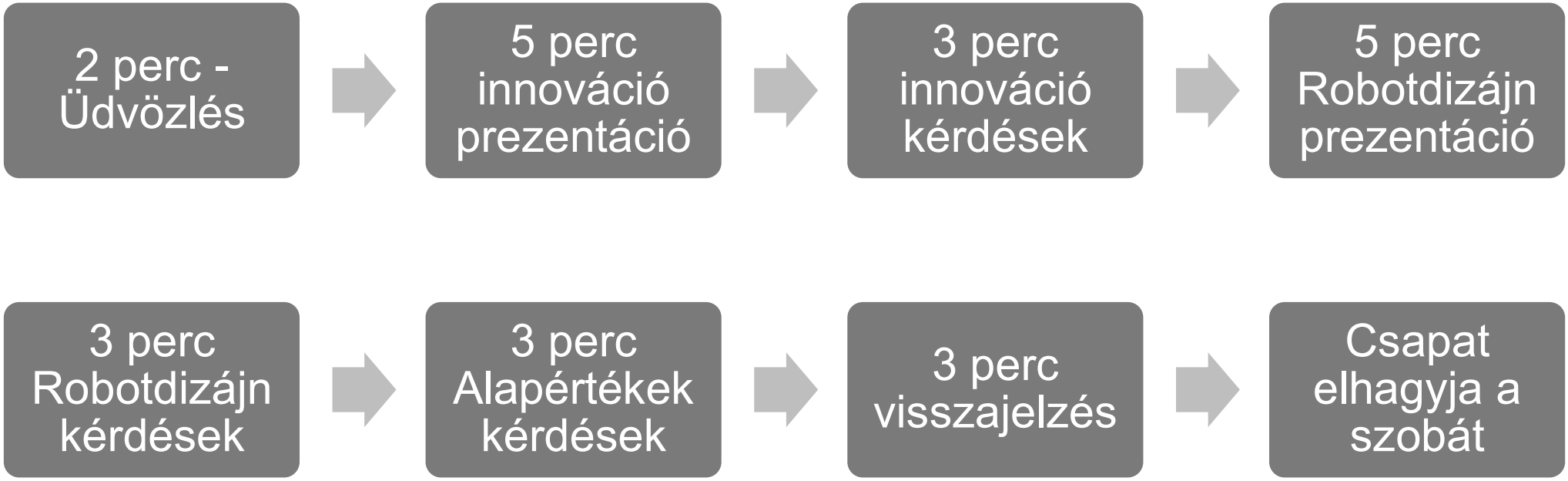


Amikor különböző ötletekkel és készségekkel rendelkező emberek működnek együtt, nagyobb problémákat is meg tudnak oldani. A világ minden táján segítik a természet védelmét az állatok megfigyelésével, a növényi sokféleség nyomon követésével és a természeti világ ihlette technológiák kifejlesztésével.

Zsűri meeting flowchart (Founders)

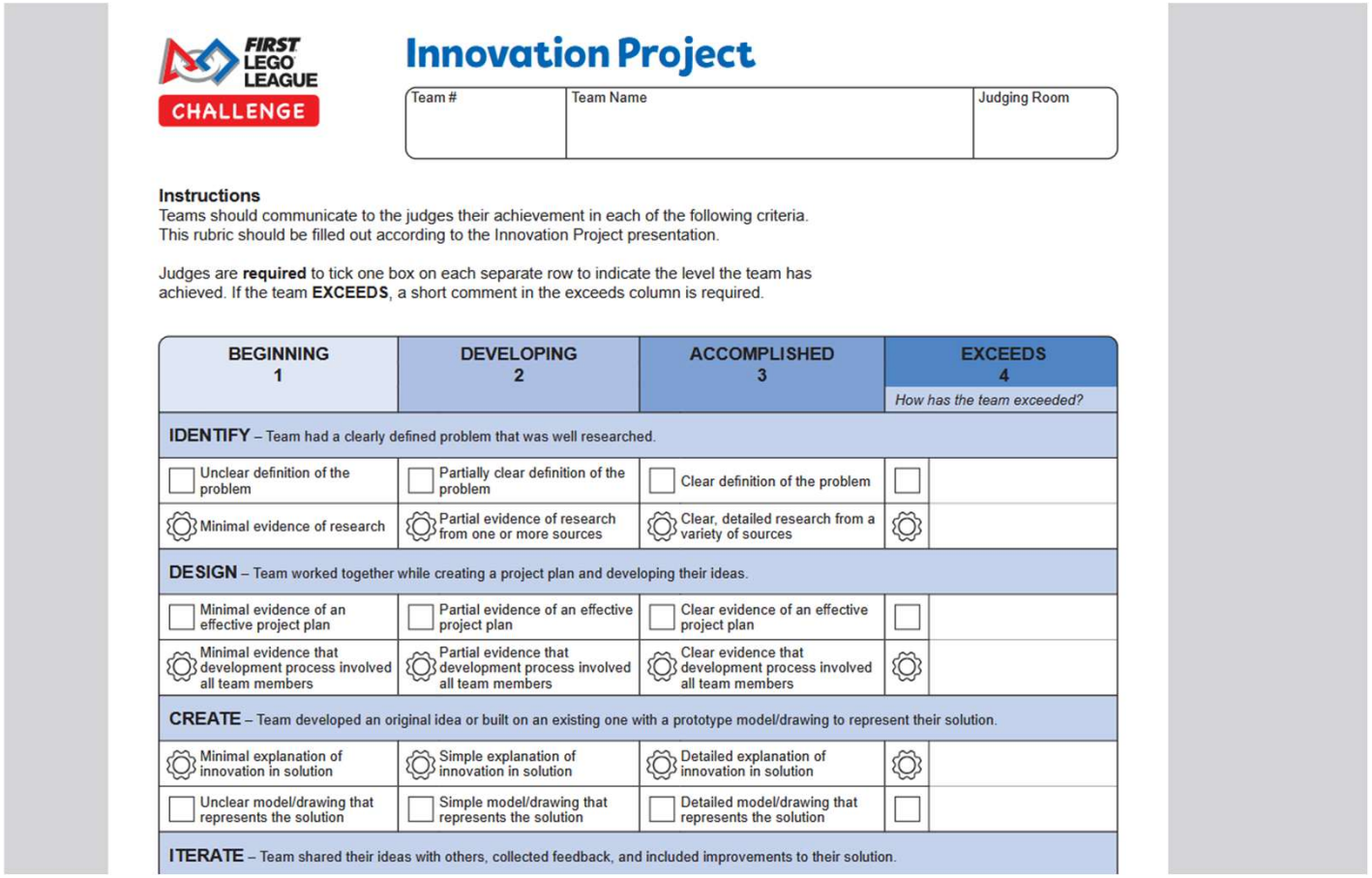


Zsűri meeting flowchart (Future)



FIRST CANOPY

Értékelés



FIRST LEGO LEAGUE CHALLENGE

Innovation Project

Team #	Team Name	Judging Room

Instructions
Teams should communicate to the judges their achievement in each of the following criteria. This rubric should be filled out according to the Innovation Project presentation.

Judges are **required** to tick one box on each separate row to indicate the level the team has achieved. If the team **EXCEEDS**, a short comment in the exceeds column is required.

BEGINNING 1	DEVELOPING 2	ACCOMPLISHED 3	EXCEEDS 4 *How has the team exceeded?*
IDENTIFY – Team had a clearly defined problem that was well researched.			
☐ Unclear definition of the problem	☐ Partially clear definition of the problem	☐ Clear definition of the problem	☐
⚙ Minimal evidence of research	⚙ Partial evidence of research from one or more sources	⚙ Clear, detailed research from a variety of sources	⚙
DESIGN – Team worked together while creating a project plan and developing their ideas.			
☐ Minimal evidence of an effective project plan	☐ Partial evidence of an effective project plan	☐ Clear evidence of an effective project plan	☐
⚙ Minimal evidence that development process involved all team members	⚙ Partial evidence that development process involved all team members	⚙ Clear evidence that development process involved all team members	⚙
CREATE – Team developed an original idea or built on an existing one with a prototype model/drawing to represent their solution.			
⚙ Minimal explanation of innovation in solution	⚙ Simple explanation of innovation in solution	⚙ Detailed explanation of innovation in solution	⚙
☐ Unclear model/drawing that represents the solution	☐ Simple model/drawing that represents the solution	☐ Detailed model/drawing that represents the solution	☐
ITERATE – Team shared their ideas with others, collected feedback, and included improvements to their solution.			

Értékelés

Team #	Team Name	Room

Project Rubric

Teams should prepare a **5-minute presentation** to communicate their project work. After the presentation, judges will ask clarifying questions. Judges should look for evidence during the presentation and responses to questions to score the team on the rubric.

Judges will mark one box in each row to indicate the level the team has achieved. If the team **EXCEEDS** in any area, a comment should be written in the provided space for that row.

	BEGINNING (1 point)	DEVELOPING (2 points)	ACHIEVES (3 points)	EXCEEDS (4 points) – *Comment required*
EXPLORE: How does the team research the project path?				
Team clearly explains how the guided research influenced their project direction	☐	☐	☐	☐
Team uses multiple relevant sources to learn about their selected prompt	⚙	⚙	⚙	⚙
IDEATE: What ideas does the team generate based on their research?				
Team explored multiple ideas and clearly explains reasoning for selection	☐	☐	☐	☐
Team clearly explains the iterative process for developing and improving their idea based on research or feedback	☐	☐	☐	☐
Team clearly explains the innovative approach or original thinking in their project idea	⚙	⚙	⚙	⚙
IMPLEMENT: How does the team's idea have a positive impact?				
Team clearly identifies the real-world users and potential impact of their idea	⚙	⚙	⚙	⚙

FIRST CANOPY

Innovációs projekt – Founders vs. Future

Founders edition	Future edition
A csapat azonosít egy biodiverzitást veszélyeztető problémát, és innovatív megoldást tervez. Bármely ökoszisztémát választhatják, nem csak az esőerdőt.	A csapat közösen megismeri mind a négy projektutat, majd kiválaszt egyet, és azon keresztül mélyül el a témában. A projektutak a játék négy szerepéhez kapcsolódnak
A zsűri azt nézi, mennyire világos és kutatott a probléma, hogyan dolgozott együtt a csapat, mennyire innovatív és bemutatott a megoldás, illetve hogyan használták a visszajelzéseket.	A zsűri konkrétan rákérdez az ötletek sokféleségére, a megvalósítási tervre és a megoldás megvalósíthatóságára is.

Innovációs projekt – best practice

1. **A probléma legyen konkrét.** Ne csak az legyen a téma, hogy „védjük a természetet”, hanem egy jól körülhatárolt biodiverzitási probléma.
2. **A kutatás vezesse az ötletet.** Több releváns forrást, szakértőt vagy érintettet is érdemes bevonni.
3. **A megoldásnak nem kell világújdonságnak lennie.** Lehet egy meglévő ötlet továbbfejlesztése is. A fontos az, hogy a csapat el tudja magyarázni, mitől hasznos vagy újszerű a saját megközelítése.

Innovációs projekt – best practice

4. **Legyen látható a fejlesztési folyamat.** Az ötletből készüljön terv, modell, rajz vagy prototípus. A csapat kérjen visszajelzést, majd mutassa meg, mit változtatott ennek hatására.
5. **A hatás és a megvalósíthatóság is számít.** Kiknek segít a megoldás? Hogyan lehetne használni? Mi kellene a bevezetéséhez, és milyen akadályok merülhetnek fel?
6. **A gyerekek szerepvállalása legyen felismerhető.** Minden csapattag tudjon beszélni a közös munkáról; az előadásban képek, rajzok vagy prototípusok segítsék a megértést.

Az innovációs projekt útja (Founders)



Válasszatok egy, a biodiverzitást veszélyeztető problémát, és dolgozzatok ki rá innovatív megoldást!

Probléma és kutatás

Mi a probléma, miért fontos, és milyen megoldások léteznek már?

1

Tervezés

Ötleteljetek, válasszatok irányt, készítsetek tervet!

2

Alkotás

Készítsetek prototípust vagy rajzot a megoldásról!

3

Továbbfejlesztés

Kérjetek visszajelzést, teszteljetek, és mutassátok meg, min változtattatok!

Bemutatás

Mondjátok el, hogyan segítene a megoldás, és hogyan dolgozott együtt a csapat!

Az innovációs projekt útja (Future)



A Future csapatok tehát először közösen megismerik mind a négy szerephez tartozó projektutat, majd kiválasztanak egyet. A bemutatóban el kell mondaniuk, hogyan vezette az adott út kutatása a saját projektötletükhöz.

Felfedezés
A kiválasztott projektút kutatása

1

Ötletelés
Több ötlet mérlegelése, a választás indoklása, fejlesztés kutatás és visszajelzés alapján

2

Implementáció

Alkotás
Várható hatás, megvalósítási lépések és megvalósíthatóság vizsgálata.

3

Iteráció
Kérjetek visszajelzést, teszteljetek, és mutassátok meg, min változtattatok!

Bemutatás
Mondjátok el, hogyan segítene a megoldás, és hogyan dolgozott együtt a csapat!

Az innovációs projekt utak (Future)



A sofőr feladata, hogy átjusson azesőerdőn, és teljesítse a különböző feladatokat. Fedezd fel a „Project Path” oldalt, hogy megtudd, hogyan használják világszerte a légi technológiákat, például a drónokat. Használd fel a tanultakat, hogy megtervezd a saját sofőr-eszközödet.
Link: https://assets.education.lego.com/



Az Operátor feladata egy olyan mechanikus eszköz megtervezése, amely képes erőforrásokat szállítani a nagy fához. Fedezd fel a Projekt útját, hogy megismerd, hogyan használják az ökológusok a mechanikus eszközöket a való életben. Használd fel a tanultakat a saját mechanikus eszközöd megtervezéséhez.
Link: https://assets.education.lego.com

Az innovációs projekt utak (Future)



A technikus feladata egy olyan robotikus eszköz megtervezése, amely érzékelővel és motorral rendelkezik, és amely segít az esőerdő megóvásában. Fedezd fel a Projekt útját, hogy megismerd, hogyan használnak a biológusok eszközöket az állatok megfigyelésére az esőerdőben.
Link: https://assets.education.lego.com



A szakértő feladata a nagy fa működtetése és az erőforrások körforgásának irányítása. Fedezd fel a „Projekt útja” menüpontot, hogy megismerd, hogyan dolgoznak az erdészek az esőerdőhöz hasonló területek megóvása érdekében. Használd fel a megszerzett ismereteket a játékstratégiád kidolgozásához!
Link: https://assets.education.lego.com/

Tervezett további online workshopok

- **Október 14** - BIOGLOW – a szezon témájától a saját innovációs projektig
- **Október 20** - Hogyan találjunk támogatót a csapatunknak?
- **Október 28** - FIRST LEGO League Explore jelene és jövője
- **November 03** - Felkészülés az új típusú Challenge szezonra
- **November 24** - Hogyan jutalmazzuk a csapatot? Motivációs tippek
- **December 09** - Milyen egy kiváló robotdizájn prezentáció?



Köszönöm a figyelmet!