



Руководство тренера



www.usfirst.org • www.juniorfirstlegoleague.org • Программа Jr.FLL – это результат успешного сотрудничества между Организацией FIRST и Группой компаний LEGO Group.

FIRST® и Gracious Professionalism® являются зарегистрированными товарными знаками Американского фонда развития и поощрения интереса к науке и технике (FIRST). LEGO® - зарегистрированный товарный знак, и WeDo™ - товарный знак LEGO Group. Junior FIRST LEGO® League™, Jr.FLL™, FIRST® LEGO® League®, и FLL® - совместные товарные знаки, а Super SeniorsSM — совместный знак обслуживания компании FIRST и LEGO Group.

©2012 FIRST и The LEGO Group. Все права защищены. Официальным командам, принимающим участие в программе Junior FIRST® LEGO® League (Jr.FLL) и Партнерам по осуществлению текущей деятельности FIRST® LEGO® League (FLL) разрешается воспроизводить данный материал исключительно в целях личного пользования. Любое использование, воспроизведение и копирование в каких-либо иных целях, кроме непосредственного личного пользования командами Jr.FLL для участия в программе Jr.FLL, строго запрещены без предварительного письменного согласия Организации FIRST и Группы компаний LEGO Group.

Содержание

0ВО компании <i>FIRST</i>	1
1ВОсновы тренинга команд Jr.FLL	3
Обязательства тренера	3
Базовые ценности команды Jr.FLL.....	4
Благородный профессионализм	4
Создание команды	5
Тренер.....	5
10ВКоманда	6
Организация сезона	6
11ВНазвание команды.....	7
12ВРабота по формированию навыков коллективной работы.....	7
13ВБлагоприятная, неформальная обучающая среда	9
14ВМатериалы и механические части	10
15ВРасписание мероприятий на сезон	12
Бюджет команды.....	19
Мероприятия Jr.FLL	19
Последний совет тренеру.....	21

Руководство тренера 2012 г. Junior **FIRST**[®] LEGO[®] League



...создать мир, в котором относятся с почтением к науке и технологии... где молодые люди мечтают о том, чтобы однажды стать героями такого мира... Дин Кеймен, основатель компании FIRST

О компании **FIRST**

Компания **FIRST**[®] (For Inspiration and Recognition of Science and Technology, «За развитие и поощрение интереса к науке и технике») была основана изобретателем Дином Кейменом с целью привлечь молодежь к участию в научно-технической деятельности. Компания располагается в Манчестере, штат Нью-Гэмпшир, США и является некоммерческой благотворительной организацией, имеющей статус 501(c)(3).

Движимая участниками-волонтерами, компания **FIRST** построена на сотрудничестве с частными лицами и коммерческими предприятиями, образовательными и правительственными учреждениями. Некоторые из признанных компаний с мировым именем обеспечивают финансирование, обучение, предоставляют специалистов, волонтеров, оборудование и т. д. для того, чтобы реализовать поставленные компанией цели. Став тренером, вы присоединяетесь более чем к 60 тысячам преданных и активных добровольцев, при помощи которых мы можем открыть радость технического творчества для более чем 130 тысяч молодых людей.

Компания **FIRST** представляет несколько программ для учащихся школ:

- **FIRST** Robotics Competition (FRC) - для учеников 14-18 лет
- **FIRST** Tech Challenge (FTC) - для учеников 14-18 лет
- **FIRST** LEGO[®] League (FLL) - для учеников 9-14 лет
- Junior **FIRST** LEGO League (Jr.FLL) - для учеников 6-9 лет

Также в штаб-квартире компании **FIRST** в Манчестере, штат Нью-Гэмпшир, США располагается научно-исследовательский центр **FIRST** Place.

В 1992 г. разработана программа FRC для привлечения учеников 14-18 лет под руководством кураторов к решениям проблем технического проектирования при помощи увлекательных соревнований по робототехнике. Эта программа способна изменить ваш образ жизни, поможет выбрать карьеру и доставит массу приятных впечатлений. FRC — это программа соревнований по робототехнике среднего уровня, предлагающая ученикам возможность принимать участие в традиционных программах FRC, используя более простые и доступные робототехнические наборы.

В 1998 г. основатель компании **FIRST** Дин Кеймен и президент LEGO Group Кьелль Кирк Кристиансен совместно учредили проект FLL — эффективную программу обучения для детей средних классов, реализуемую в виде развивающих игр, помогающих получить радость от знакомства с наукой и технологиями, используя накопленный опыт компании **FIRST**. С 1998 г. уже более 50 стран провели у себя турниры FLL. В 2004 г. компания **FIRST** решила разработать программу для детей младших классов. Jr.FLL, одну из разновидностей программы FLL для детей 6-9 лет.

Реализация программы FLL основана на участии добровольцев, называемых партнерами FLL и участвующих в деятельности программы на самых различных уровнях, от управления местными отделениями FLL до индивидуального обучения команд. Партнеры FLL осуществляют поиск финансирования, проводят турниры, организуют семинары и презентации, рекламируют FLL на

местном уровне, поддерживают связи с общественностью, набирают добровольцев и команды для участия в турнирах FLL. В некоторых случаях партнеры FLL осуществляют поддержку команд в регионах, организуя выставки Jr.FLL. В качестве партнеров могут выступать родители, учителя, ученые и обычные граждане. Это огромный ресурс для команд FLL. Без них программа FLL не могла бы существовать. Партнеры FLL дают согласие поддерживать определенные стандарты, касающиеся турниров, ежегодной Игры и общей организации соревнований. Вместе с тем, ресурсы каждого партнера FLL могут отличаться в зависимости от региона. Некоторые партнеры FLL аффилированы с крупными корпорациями, поддерживающими деятельность компании FIRST, Jr.FLL and FLL. Другие связаны с некоммерческими организациями, имеющими те же цели, что и компания FIRST. Наконец, некоторые партнеры — это частные лица, увлеченные нашей деятельностью и помогающие нам из дома. Самая важная цель всех партнеров FLL — познакомить с программой FLL как можно больше людей по всему миру. Многие партнеры оказывают всестороннюю поддержку также и программе Jr.FLL.

Основы тренинга команд Jr.FLL

Тренинг команды Jr.FLL может стать одним из самых плодотворных опытов вашей жизни. Как и любой другой процесс, приносящий результат, тренинг команды потребует от вас многочисленных затрат времени и энергии. Но помните, детям вашей команды действительно нужен ваш опыт, организаторский талант, ваше одобрение и, прежде всего, веселая атмосфера в команде. Чтобы добиться успеха тренер, участники команды, кураторы и родители должны осуществлять всестороннюю поддержку команд: помогать в проведении исследований, моделировании, изготовлении демонстрационного плаката «Покажи меня» и совместной работе с командами на протяжении 6-8 недель сезона.

Программа Jr.FLL отличается от других программ *FIRST*; это не соревнование в чистом виде. Программа ориентирована на то, чтобы позволить детям учиться, общаться и получать удовольствие. В каждой команде должен быть как минимум один взрослый тренер (возрастом 18 лет и более). Хорошими тренерами могут стать люди, занимающиеся разной деятельностью, например, учителя, родители, инженеры, ученые, студенты колледжей и лидеры молодежных организаций. Тренинг команд не требует никаких специальных навыков, кроме терпения, преданности и желания учиться вместе с командой. Как тренер, вы должны руководить процессом обучения, позволяя детям самим находить решения задач, которые ставятся в ежегодной Игре. Руководство «Ресурсы тренера» поможет как начинающим, так и опытным тренерам начать процесс создания команды. Кроме того, опытные тренеры могут поделиться с новичками опытом и тренерскими секретами на форуме Jr.FLL.

Как тренер, вы также несете ответственность за поддержание и распространение базовых ценностей Jr.FLL среди участников команды, добровольцев и прочих организациях, связанных с вашей командой. Предполагается, что все команды Jr.FLL будут подчиняться правилам и инструкциям лиги, независимо от уровня, на котором находятся команды. (Подробная информация о командных правилах, инструкциях, политике Jr.FLL и процедурах будет изложена далее в данном руководстве). Любые обновленные сведения будут разосланы тренерам JR.FLL по электронной почте. Не забудьте прочитать раздел «Обязательства тренера» и информацию о базовых ценностях лиги, представленные далее, чтобы иметь полное представление о программе Jr.FLL и своих обязательствах.

Обязательства тренера

- 1) Главное — дети. Jr.FLL создана для того, чтобы дети получали удовольствие и интересовались наукой и технологиями. Все, что делает моя команда, начинается и заканчивается данным принципом.
- 2) Работу выполняют дети. Это их возможность учиться и творчески расти. Дети в моей команде проводят все исследования, занимаются решением проблем и конструированием. Взрослые могут помочь детям найти ответы на вопросы, но не могут дать готовых ответов или принимать решения за них.
- 3) Моя команда состоит из шести или менее участников, все участники команды представляют только одну официально зарегистрированную команду Jr.FLL, и все участники команды не старше 9 лет на 1 января 2012 г. - года, в котором выпущена очередная версия ежегодной Игры Super SeniorsSM Jr.FLL.
- 4) Я несу ответственность за интерпретацию и объяснение всех инструкций и правил Jr.FLL участникам моей команды, другим тренерам, добровольцам и родителям. (Лига Jr.FLL общается с вашей командой, используя электронный адрес, который вы предоставили).

5) Я буду поощрять участников моей команды, других тренеров, добровольцев и людей, поддерживающих команду, распространять ценности Jr.FLL, отражающие цель компании *FIRST* - изменить к лучшему наш образ жизни, вдохновляя людей работой нашей команды и проводя разъяснительную работу в обществе.

Базовые ценности команды Jr.FLL

Jr.FLL — это программа для детей, ставящая перед собой цель дать детям уникальный и стимулирующий опыт. Компания *FIRST* помогает детям учиться, ценить командную работу и с уважением относиться к идеям других людей и их вкладу в общее дело. Ценности Jr.FLL учат ценить наши различия и понимать, как эти различия обогащают нашу жизнь. Наивысший успех компании *FIRST* - когда участники команд возвращаются с этими ценностями домой.

Мы просим всех, имеющих отношение к командам JR.FLL, понимать и уважать эти базовые ценности.

- Мы - команда.
- Мы выполняем работу самостоятельно. Наши тренеры и кураторы помогают нам учиться, но ответы на вопросы мы находим сами.
- Мы делимся свои опытом и открытиями с другими.
- Мы добры, всегда готовы помочь, и относимся с уважением друг к другу в работе, играх или при общении. Мы называем это **Благородным профессионализмом®**.
- По духу мы все победители.
- Мы получаем удовольствие от своего дела.

Благородный профессионализм

Доктор Вуди Флауэрз, государственный консультант *FIRST*, так говорит о благородном профессионализме:

«Дух *FIRST* поощряет к выполнению своей работы качественно и со знанием дела так, чтобы у каждого оставалось чувство, что его ценят. Мне кажется, что понятие «благородный профессионализм» хорошо описывает основное кредо компании *FIRST*. Это то, что делает *FIRST* отличной от других и вместе с тем замечательной компанией. Понятие «благородный профессионализм» может и должно означать разные вещи для каждого из нас. Тем не менее, мы можем выделить некоторые из его значений:

- Добрые отношения выгодны всем сторонам.
- Добрый человек уважает других и проявляет это уважение в своих поступках.
- Благородные профессионалы вносят свой ценный вклад, принося радость другим и самим себе. У них есть специальные знания, и общество доверяет им ответственное их использование.

В конечном счете «благородный профессионализм» – часть философии осмысленной жизни. Принести пользу обществу и испытать удовлетворение от того, что ты поступил честно и отзывчиво - это здорово!

Создание команды

В команду Jr.FLL входит до шести участников (возрастом 6-9 лет) и минимум один взрослый тренер/куратор. Дети приходят в команды отовсюду: из школы, послешкольных кружков, групп домашнего обучения, детских скаутских команд для мальчиков и девочек, программы Girls Inc., клубов по интересам для мальчиков и девочек, ассоциации молодых христианок (YWCA), ассоциации молодых христиан (YMCA), программы «Старшие братья — Старшие сестры», религиозных и общественных групп и т.д.

Кураторство осуществляют представители FLL, FTC и FRC, родители, практикующие профессионалы и добровольцы из школы или сообщества, поддерживающие команды Jr.FLL. Их сотрудничество и поддержка просто бесценна. Они помогают в поиске финансирования, организации логистики, создании команд, осуществляют кураторство, предоставляют свои дома для собраний команд и делятся с детьми своими знаниями. Каждый доброволец всегда может принести какую-то пользу общему делу. Возможно, родители могут помочь с материалами и ресурсами, требующимися команде в течение сезона. Инженеры могут в разработке технологий, оценке потенциала темы ежегодной Игры Jr.FLL или в поиске технических решений. Старшие братья и сестры могут помочь в создании команд. Кроме того, некоторые родители могут быть заинтересованы в организации мероприятий для своей команды и, возможно, пригласят для участия и другие местные команды.

Тренер

Как тренер, вы несете ответственность за ведение команды в течение всего сезона реализации ежегодной Игры Jr.FLL, а также за планирование и составление расписаний занятий, визитов и поездок. Вы — связующее звено между участниками команды, кураторами, родителями и добровольцами. Очень важно, чтобы вы объяснили детям и их родителям, что вы от них ожидаете в плане построения команды.

Существует столько методов тренинга команд Jr.FLL, сколько и самих команд. Лига поощряет нестандартное мышление. Помогите команде представить публике собственный стиль. Делайте то, что имеет смысл для вас и детей, с которыми вы работаете. Ко всему вышесказанному, ниже приведены некоторые советы, которые вы должны учитывать в работе.

- В Jr.FLL дети принимают все важные решения при разработке и реализации проектов. Навязывая свое решение, вы оказываете плохую услугу вашей команде. Помните, что дети должны думать самостоятельно, и вы не должны игнорировать даже самые отчаянные идеи.
- Взаимное доверие и уважение — фундамент для создания благоприятной обучающей среды. Должно быть услышано мнение каждого ребенка; вы должны рассмотреть все идеи с терпением и открытым сердцем.
- Вдохновляйте вашу команду на эксперименты; позволяйте детям делать выбор из нескольких вариантов решения.
- Как бы вам ни нравилось конструировать самому, помните, что разрабатывать и строить модели должны дети, а не вы или другие взрослые наставники.
- Если работу выполняет сам тренер или куратор, это значит, что он не справляется со своими обязанностями.

Значит ли это, что вы должны стоять в стороне в то время, как ваша команда борется за решение поставленных задач? Конечно, нет!

Вы должны принимать активное участие в процессе, но ваша роль — направлять и вдохновлять детей мыслить самостоятельно. Вместо того, чтобы говорить «здесь поставьте шкив, а в качестве привода используйте резинки», задавайте вопросы. Предложите детям несколько вариантов на выбор (от практически реализуемых до абсолютно абсурдных), чтобы запустить процесс поиска решений — пусть команда сама сделает выбор. Один из методов тренинга — отвечать на вопросы другим, тщательно продуманным вопросом, ответ на который позволит детям применить свои научные знания и сделать логические выводы:

- Что получится, если...
- А затем...
- Как это будет работать?

Разные тренеры дают команде разное количество инструкций. Некоторые - мало, другие - гораздо больше. Успешный тренер Jr.FLL контролирует ход процесса, а не его содержание. Тренеры занимаются организационными вопросами, помогают командам закончить работу и работают над совершенствованием командных взаимодействий.

Дети могут научиться находить решения проблем только в том случае, если будут делать это самостоятельно! Мы понимаем, что взрослые могут относиться к программе Jr.FLL с не меньшей страстью, но они всегда должны помнить: **ВСЁ ДЛЯ ДЕТЕЙ!**

Команда

Распределите между участниками команды зоны ответственности. Важно, чтобы вы объяснили команде вашу личную роль и ответственность. Обычно, участники команды имеют бесконечное множество идей о том, чем бы они хотели заниматься в команде — конструировать, проводить испытания, изготавливать плакат «*Покажи меня*», организовывать презентации. Однако помните, что некоторые активные и общительные участники команды могут помешать более скромным детям получить те участки работы, где они могут себя реализовать наилучшим образом. Также, отмечайте тех детей, которые избегают некоторых видов работ. Как можно чаще напоминайте детям о важности сотрудничества и командной работы. Меняйте роли детей в команде, чтобы каждый участник получил возможность получить новый опыт.

Организация сезона

Кроме планирования и создания расписаний встреч, визитов и поездок, при подготовке к сезону мы рекомендуем вам следующее:

- Ознакомьтесь с условиями ежегодной Игры
- Прочтите руководство «*Ресурсы тренера*»
- Разработайте упражнения для формирования навыков коллективной работы и мероприятия для отдыха команды

Найти материалы по ежегодной Игре, зарегистрировавшись на сайте и зайдя в раздел «Краткий обзор команд Jr.FLL».

Вы можете столкнуться с трудностями, если расписание мероприятий будет слишком перегружено. Вовремя организуйте перерывы и позвольте детям просто поиграть вместе. Это также поможет развить у детей коммуникативные навыки, уважение друг к другу, предотвратить нарастающие конфликты и облегчить рабочий процесс при возобновлении работы.

Название команды

Обычно, создание команды *FIRST* начинается с выбора названия. Для первого собрания команды тема выбора названия станет самой подходящей. Прежде чем принять решение, выслушайте всех участников — может быть, вы решите объединить разные идеи и прийти к наилучшему варианту. Поэтому будьте готовы вести обсуждение на основе целого списка из предложенных названий. Как минимум, вы придумаете название для демонстрационного плаката «Покажи меня». Также вы можете решить изготовить фирменные футболки или создать приветствие и логотип команды. Команды, принимающие участие в крупных мероприятиях, любят изготавливать нагрудные значки с изображением логотипа команды.

Что означает ваше имя? Игра—Каждое название несет определенное значение. Некоторые, такие как названия окружающих нас предметов — стол, робот, облако, детали LEGO®, мгновенно представляются нами в виде картинок. Другие, такие как имена людей — Амир (принц), Бриана (благородная дама), Карл (мужественный), Дагмар (любимый и знаменитый), требуют некоторых исследований для того, чтобы понять их значение. Название вашей команды также будет иметь определенное значение.

Чтобы помочь участникам команды понять значения названий, просмотрите значение каждого предложенного названия на сайте детских имен <http://www.babynames.com/ru>, предлагающем широкий выбор названий и содержащий мало рекламы, либо в соответствующей книге детских имен. Пусть дети попробуют отгадать, что означают их имена, и потом сообщат вам, какие именно имена им понравились больше всего. Узнайте все возможные варианты названий, что они обозначают, и почему дети предлагают именно эти названия.

Работа по формированию навыков коллективной работы

Упражнения по формированию навыков коллективной работы позволяют участникам команды лучше узнать друг друга и выработать коммуникативные ощущения посредством позитивных, оздоравливающих игр. Эти упражнения помогают привить детям понятия благородного профессионализма по мере того, как команда совместно движется к поставленной цели. Эти упражнения доставляют детям радость и являются отличной отправной точкой для начала обучающего сезона. Вы не только создаете команду, вы также собираете информацию о каждом участнике команды для демонстрационного плаката «Покажи меня».

Игра в интервью—Поиграйте в интервью; вы будете исполнять роль репортера. Посадите в круг участников команды и добровольцев. Задавайте присутствующим вопросы, чтобы участники команды лучше узнали друг друга, а вы узнали о том, чем увлекаются и что знают дети вашей команды. Ходите по кругу и задавайте вопросы каждому. Каждый должен дать какой-нибудь ответ. Выбирайте разных детей, которые будут первыми отвечать на вопрос. Вопросы интервью могут быть следующими:

- Что ты любишь делать больше всего?
- Чтобы ты хотел изобрести? Где бы ты применил свое изобретение?
- У тебя есть домашнее животное? Что это такое? Как его зовут? Расскажи о нем историю. (Если у ребенка нет домашнего животного, спросите, какое животное он хотел бы иметь в качестве друга, какое имя он бы ему дал и почему он бы выбрал именно это животное)
- Какой твой любимый предмет в школе? Почему?
- Какой твой любимый цвет? Назови предметы твоего любимого цвета.
- У тебя большая семья? Ты старший из братьев (сестер)? Младший? Средний?
- Чем занимаются ученые и инженеры?
- Назови лучшее, что случилось с тобой сегодня.
- Кем ты хочешь стать, когда вырастешь? (Повесели команду, задавая этот вопрос взрослым участникам интервью!)

Не забудьте добавить в интервью вопросы об Игре Jr.FLL текущего года. Помните, что в этой игре не бывает неправильных ответов.

Лучшие/Худшие впечатления—В конце дня подводите итоги. В конце тренировки, мероприятия или сезона усадите участников команды и добровольцев в круг и попросите каждого поделиться лучшими и худшими впечатлениями. Также расскажите о своих лучших и худших впечатлениях! Вы можете удивиться, узнав, что наиболее сложная часть дня оказалась самой интересной для детей! И не огорчайтесь, если из мероприятий самого сложного дня, лучшей его частью с точки зрения детей окажется ПОХОД В БУФЕТ; как и дети, вы будете учиться каждый день.

Узнайте возможности каждого—Дети - бесконечный источник энергии; этот вечный двигатель всегда поможет вам лучше узнать команду и найти выход накопленному потенциалу. Соберите вашу команду и добровольцев в круг, попросите их вытянуть перед собой руки, растопырив пальцы. Объясните условия игры:

«Я скажу вам свое имя и затем совершу действие. Вы услышите мое имя и посмотрите, что именно я сделаю. Когда я снова замру, вы скажете: «Привет,<ваше имя>!» и повторите мое действие. Затем следующий участник (укажите на участника справа) скажет свое имя и сделает то же, что и я, а мы все скажем ему «Привет», и так далее по кругу. С каждым кругом мы будем узнавать друг о друге что-то новое, поэтому, наблюдайте очень внимательно»

«Привет, я Тед!» Тед два раза хлопает в ладоши.

«Привет, Тед!» Все хлопают в ладоши два раза.

«Привет, я Дженни!» Дженни два раза хлопает в ладоши.

«Привет, Дженни!» Все хлопают в ладоши два раза.

Проведите действие по кругу, чтобы мог представиться каждый из участников.

Когда представление прошли все участники, начните игру снова, но добавляйте новую информацию и представляйте новое действие. Бегайте, вскакивайте с мест. Танцуйте. Тряситесь. Крутитесь и вертитесь. Стройте глаза. Вас должны сдерживать только ваше воображение, энергия и физические возможности.

«Привет, я Тед и я люблю собак!» Тед изображает бег на месте.

«Привет, Тед. Ты любишь собак!» Все изображают бег на месте.

«Привет, я Дженни и люблю змей!» Дженни изображает бег на месте.

«Привет, Дженни. Ты любишь змей!» Все изображают бег на месте.

Возможно, в первый раз вам потребуется подтолкнуть группу или отдельных участников к действиям, но обычно дети легко вовлекаются в игру. Проведите 3-4 круга игры. Меняйте действия и добавляйте вопросы о том, что любят или не любят дети.

Распутайте команду—Вот еще один из примеров упражнений по формированию навыков коллективной работы, которое дает выход детской энергии. Для этой игры вам потребуются веревки длиной 3-4 метра с кольцами на концах для участников команды. Если у вас в команде нечетное количество участников, в игре можете участвовать вы сами или один из добровольцев, но дети сами должны распутывать веревку.

До того, как придут команды, разложите веревки на полу как спицы колеса. Сплетите между собой веревки в центре "колеса", образуя клубок, но не делайте узлов. Цель игры заключается в командной работе – не выпуская из рук концы веревок, участники должны распутать всех. Для совсем маленьких детей вы можете использовать веревки разного цвета.

Соберите вашу команду (для общего четного количества можете привлечь тренеров/добровольцев) вокруг колеса из веревок, заставьте их вытянуть руки и растопырить пальцы. Объясните условия игры:

«Все вы работали и играли с другими детьми. Иногда все идеи настолько перемешиваются, что вам кажется, что вы никогда не сможете работать вместе. Но, если каждый из вас будет помогать, каждый из вас будет слушать и делиться информацией, идеи можно распутать и найти верное решение. Вот чем мы займемся сегодня. Распутаем нашу команду!»

«Теперь, каждый из вас возьмет в руки один конец веревки и внимательно посмотрит на клубок в центре «колеса». Не отпуская свои концы веревок, действуйте сообща и распутайте клубок. Когда вы закончите, вы узнаете, кто был вашим секретным партнером (на другом конце веревки).

«Участник команды выполняют ходы строго по одному, но вы совместно решаете, чья очередь сделать ход и как это поможет команде. Приготовились? ВПЕРЕД!»

Если команда начнет изучать клубок и обсуждать возможные ходы, больше не вмешивайтесь в процесс. Если команда встретит ваше предложение отсутствующими взглядами и тишиной, будьте готовы сами организовать игру. Можно начать, обратившись к одному из участников с вопросом: «Как ты думаешь, Джо? Кто должен сделать ход? Куда ему пойти?», затем идите по кругу и постарайтесь узнать мнение каждого участника. Если команда все еще в растерянности, сами предложите первый ход, спросив: «Что произойдет, если Джо пройдет через центр круга и сядет между Лизой и Томми?»

На распутывание отведите 5-7 минут. В оставшееся время пусть секретные партнеры узнают друг о друге что-то новое. Затем спросите, что нового узнали все пары участников.

Благоприятная, неформальная обучающая среда

Jr.FLL создавалась как программа, предлагающая благоприятную, неформальную обучающую среду, в которой дети сами определяют цели и планы команды, выполняют работу, а взрослые осуществляют руководство и организацию командной работы.

Доверие и уважение—Взаимное доверие и уважение – важнейший принцип для создания благоприятной обучающей среды. Должно быть услышано мнение каждого ребенка; вы должны рассмотреть все идеи с терпением и открытым сердцем. Часть вашей работы – слушать детей вашей команды и всегда поддерживать открытое общение. Даже если вы не сможете реализовать все идеи, выслушать вы обязаны каждого. Способность четко излагать идеи и убеждать других в своей правоте – прекрасные навыки, которые дети могут приобрести в процессе обучения. Донесите до детей смысл выражения «Отсутствие идей – это самая плохая идея».

Процессы, организуемые детьми—После того, как публике представлена очередная версия ежегодной Игры, часто, дети сами определяют цели для своей команды. Это прекрасно! Это дает вам возможность наблюдать со стороны за развитием команды. Вдохновляйте детей на самостоятельный поиск решений; это – важная часть процесса построения команды. Это рождает творческие идеи и приводит к хорошо продуманным решениям. Когда вы ведете обсуждение или вносите предложение, дайте шанс участникам команды проявить себя. Для достижения цели тренер должен заниматься организацией обучающего процесса для команды, но в рамках этого процесса он также должен давать участникам команды право самим принимать решения. Одним из способов реализации данного принципа является предоставление команде нескольких готовых вариантов на выбор, каждый из которых вполне осуществим. В этом случае команда просто не в состоянии совершить ошибку. Как тренер, вы должны помочь участникам команды прийти к общему решению справедливым образом. Существует много способов достижения успеха.

Не усложняй!—Объясните команде суть принципа «Не усложняй!». По мере того, как участники будут обучаться работать в команде, готовясь к ежегодной Игре, у них появится много вопросов, простых и сложных. В мире инженеров простые решения гораздо более востребованы, нежели сложные. В сложном решении слишком много компонентов, которые могут отказать, гораздо сложнее ремонт, выше затраты и более сложное управление.

Все ли высокотехнологичные устройства не соответствуют этому принципу? Конечно, нет. Например, аппарат для изготовления попкорна. Он задействует намного больше технологий, чем просто полить сковородку маслом и положить в неё зерна, но использовать такой аппарат гораздо проще и безопаснее.

Даже самым младшим участникам иногда приходят в голову сложные решения. Постоянно напоминайте детям о принципе «Не усложняй!». Задавайте вопросы, которые помогут команде изложить самую суть идей, и всегда упрощайте их работу при подготовке к Игре и построении моделей.

Организация командной работы— Следите за вербальными и невербальными знаками. Возможно, вам придется правильно «прочитать» ситуацию, чтобы устранить сложности коммуникации. Если вы признаете право участников на выражение своих чувств, они с большей готовностью будут обсуждать проблемы. Иногда все, что требуется участнику команды – это знать, что его услышали. Лучший способ оказать поддержку тем, кто в ней нуждается — найти положительный момент в их работе и рассказать о нем остальным участникам команды. Это покажет детям, что их идеи воспринимаются всерьез и в то же время, позволит вам деликатно отклонить идеи, не имеющие отношения к проблеме.

Обиженный ребенок может скрестить руки на груди и отказаться общаться с друзьями по команде. Ваша задача — вернуть ребенка в команду. Помните, что люди реагируют на стресс по-разному. Один ребенок может уйти и замкнуться в себе, а другой агрессивно развязывает конфликт. Заранее подумайте о том, чем занять тех детей, которым иногда нужен перерыв, чтобы отдохнуть от работы в группе. Вы можете посадить ребенка за компьютер, предложить ему решить головоломку, поиграть в игру или посмотреть картинки на тему ежегодной Игры.

Материалы и механические части

Ваша команда будет заниматься разработкой модели робота (включающей подвижную часть, оснащенную мотором, и простейший механизм), а также изготовит плакат «Покажи меня». Вы можете использовать материалы из разных источников, при условии, что они отвечают минимальным требованиям. Вы можете заказать дополнительный (на заказ) набор основных деталей Jr.FLL, зарегистрировавшись на сайте.

- Размеры модели не должны превышать 15 дюймов x 15 дюймов—базовая плита LEGO или другой шаблон поможет сохранить правильные размеры модели.
- Модель должна быть изготовлена из деталей LEGO—команда может использовать любые блоки, фигуры или движущиеся части LEGO. Обычно, команда из шести человек за сезон использует от 400 до 1000 деталей LEGO.
- Модель должна иметь как минимум одну движущуюся часть, оснащенную мотором - команда может использовать мотор, наподобие того, что включен в дополнительный набор основных деталей Jr.FLL, либо вы можете сами запрограммировать режимы его работы, используя набор и программное обеспечение LEGO WeDo™.
- Модель должна включать один простейший механизм—команда должна разработать и построить его из элементов LEGO; множество деталей, полезных при построении простейшего механизма, вы найдете в дополнительном наборе основных деталей Jr.FLL.
- Команда не должна красить или украшать детали LEGO; вы не должны использовать в модели другие виды конструкторских материалов.
- Изготовьте демонстрационный плакат "Покажи меня", используя плоскую плакатную панель 22 дюйма x 28 дюймов, или демонстрационную панель 36 дюймов x 48 дюймов – не более!
- Команда может писать, прикреплять к плакату рисунки, фотографии и небольшие предметы, рассказывающие о том, чему научились дети.
- Расскажите о команде—названии, ее участниках (не забудьте оставить свободное место для особой информации о каждом ребенке) и о себе...тренере.
- Расскажи о том, где вы искали ответы на вопросы, и о людях, к которым вы обращались.

- Расскажите о применяемой технологии и покажите, как она менялась с течением жизни пожилого партнера.
- Расскажите о модели и механизме LEGO, созданным вашей командой - какая его часть движется, почему и каким образом.

Дополнительный (на заказ) набор основных деталей Jr.FLL—LEGO Education предлагает дополнительный набор основных деталей Jr.FLL, в который входит множество деталей LEGO, которые вы сможете использовать при построении своей модели. Данный набор содержит детали, полезные при построении движущейся части модели: мотор, шнуры питания, шестеренки, цепи, колеса, оси и многое другое. Мы надеемся, что команды используют весь потенциал этих деталей, но помните, что вам необходимо построить только одну движущуюся часть, оснащенную мотором. Программа Jr.FLL дает детям прекрасный шанс познакомиться с простейшими механизмами. Этот набор полезен командам, только начинающим свое путешествие в мир Jr.FLL, или командам, которым необходимы материалы для начала работы. Информацию о том, как заказать данный набор, вы можете получить, зарегистрировавшись на сайте.

Дополнительный (на заказ) робототехнический конструктор Jr.FLL—В этом сезоне *LEGO Education* выпустила в продажу дополнительный робототехнический конструктор Jr.FLL. В конструктор входит набор деталей LEGO WeDo, программное обеспечение WeDo и пакет для активации WeDo. Этот конструктор дает возможность командам познакомиться с простейшими методами программирования и получить опыт по построению моделей, приводимых в движение компьютерными программами. Робототехнический конструктор Jr.FLL рассчитан на команды второго года подготовки или на команды детей 8-9 лет, которые готовятся перейти на уровень FLL. Важно отметить, что команды, заказавшие данный конструктор, получают командную лицензию на использование программного обеспечения и пакета для активации. Их можно будет скачать только на компьютеры, принадлежащие команде, и ни на чьи другие! Это специальная лицензия, предоставляемая только командам Jr.FLL и только при покупке робототехнического конструктора Jr.FLL. Командные лицензии от *LEGO Education* получить другим способом невозможно. Заранее благодарим вас за то, что вы приняли наши лицензионные условия.

Расписание мероприятий на сезон

Мероприятия программы Jr.FLL могут проводиться в любое время года. Вот несколько важных дат, которые вы должны иметь в виду при составлении расписания на сезон.

Важные даты:

1 августа 2012 г.	Мировая премьера ежегодной Игры Super Seniors Начало регистрации команд для участия в сезоне Jr.FLL Super Seniors
Октябрь 2012 г. - июнь 2013 г.	Сезон выставок Jr.FLL Expo Season
Апрель 2013 г.	Окончание регистрации команд для участия в сезоне Jr.FLL Super Seniors Мировой фестиваль Jr.FLL World Festival Expo, Сент-Луис, штат Миссури, США. Лига Jr.FLL закрывается для подготовки к следующему сезону.

Многие тренеры считают, что собрания команд проходят ровнее при предварительном планировании. Ниже приведены образцы расписаний на 6-недельный сезон с еженедельными собраниями длительностью приблизительно 1,5 часа. Вы можете совершенно свободно использовать эти расписания, либо корректировать их в соответствии с потребностями вашей команды и местными требованиями.

Образец расписания команды Jr.FLL на сезон (Сезон длится 6 недель)

Время	Занятие	Описание/Комментарии
Неделя 1		
15 мин	Легкая закуска	Позвольте детям перекусить, особенно если они пришли к вам на занятия после школы. Это даст возможность собрать детей вместе и обсудить план на день. Возможно, вы даже включите бутерброды в бюджет команды, создадите список, согласно которому каждая семья должна готовить и приносить закуски, либо вы можете разрешить каждому ребенку приносить что-нибудь с собой из дома. Во время таких перерывов на легкий завтрак вы можете продемонстрировать детям полезные для их занятий видеоролики
10 мин	Игра «Ледокол»	Поиграйте в «Ледокол», имена или другие игры, формирующие навыки коллективной работы.
	Формирование коллектива	Коллективно обсудите название и логотип команды.
25 мин	Представление ежегодной Игры	Представьте детям тему ежегодной Игры Super Senior. Прочитайте условия Игры и расскажите участникам команды о цели Игры. Объясните детям, что в течение сезона они будут учиться у пожилого партнера, человека 60 лет или старше. Коллективно обсудите с командой и подготовьте список знакомых участникам людей возрастом за 60 лет. Подумайте, как можно связаться с каждым человеком из списка, и как вовлечь этого человека в рабочий процесс. Помните, технически подкованный пожилой партнер, проводящий с командой еженедельные видеоконференции, может быть гораздо ценнее для команды, чем живущий по соседству человек, согласившийся на одну-две встречи. Все командой выберите из списка трех пожилых человек и разработайте план, как попросить первого кандидата стать пожилым партнером команды. Если первый кандидат не может проводить собрания с командой, обратитесь ко второму (третьему) кандидату в списке. Пойдите к пожилому партнеру и договоритесь о встрече с командой. Попросите пожилого партнера поделиться интересными историями из их жизни, о переменах, которые они испытали (в личном и технологическом плане) и, по возможности, попросите фотографии из их молодости. Спросите, сохранились ли у них фотографии, на которых им было 6-9 лет, и нельзя ли их использовать.
25 мин	Рассмотрите детали	Позвольте детям играть и знакомиться с набором основных деталей либо с подобным набором LEGO. Не волнуйтесь, если дети будут строить что-то, не имеющее отношение к теме. Некоторые из детей могут быть не знакомы с конструктором LEGO и им понадобится время понять, как его использовать. Помните, этот процесс должен приносить радость!

15 мин	Краткое повторение и уборка	Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о том, о чем им предстоит узнать в течение следующих 6 недель.
--------	-----------------------------	---

Неделя 2

15 мин	Легкая закуска	Во время перерыва на ленч сообщите детям, над чем они будут сегодня работать.
10 мин	Формирование коллектива	<p>Поиграйте в игры, формирующие навыки коллективной работы.</p> <p>Сделайте окончательный выбор названия и логотипа команды.</p>
20 мин	Исследования	<p>После того, как команда выбрала себе пожилого партнера, и этот человек согласился принять участие в работе по реализации ежегодной Игры, подготовьте список вопросов, которые команда задаст пожилому партнеру, чтобы узнать о его жизни.</p> <p>По мере разработки списка вопросов вы можете сами задать вопросы команде для того, чтобы выяснить, поняли ли дети смысл ежегодной Игры и чтобы направить команду по правильному пути выбора вопросов, ответы на которые способны полностью описать все изменения, произошедшие в жизни вашего пожилого партнера. Ознакомление с документацией ежегодной Игры поможет вам получить идеи для вопросов. Задавая свои собственные вопросы, направляйте команду, но окончательную формулировку вопросов и определение линии беседы оставляйте команде.</p> <p>Совместно с командой решите, кто будет задавать каждый вопрос, и как будут фиксироваться ответы. Попросите команду подготовить краткую информацию о каждом участнике и ознакомить с ней пожилого партнера. Решите, что будет интересно узнать пожилому партнеру о ежегодной Игре и программе Jr.FLL.</p> <p>Ради тренировки пусть каждый участник представится и немного расскажет об Игре Super Senior Challenge или программе Jr.FLL. Повторите вопросы для беседы.</p>
30 мин	Построение модели	Поставьте команде задачу построить модель с движущейся частью. Это задание будет исключительно для развлечения. Финальная версия модели будет иметь совсем другой вид.
15 мин	Краткое повторение и уборка	Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о заданиях или вопросах, которые они должны обсудить и обдумать к следующему собранию.

Неделя 3

15 мин	Легкая закуска	Пока дети утоляют голод объявите, над чем они будут сегодня работать.
10 мин	Формирование коллектива	Поиграйте в игры, формирующие навыки коллективной работы.
20 мин	Исследование	<p>Теперь, когда ваша команда хорошо подготовилась и повторила все вопросы, отправляйтесь на встречу с пожилым партнером и узнайте все, что вас интересует. Пусть участники команды представятся и расскажут что-нибудь об Игре Super Senior или программе Jr.FLL. Помните, что вопросы должны задавать сами дети. Это их интервью. Как тренер, вы лишь направляете ход беседы и поправляете участников команды, которые от волнения позабыли свои вопросы. По необходимости, напомните пожилому партнеру рассказать интересные истории о жизни и переменах, которые им пришлось испытать, а также попросите показать фотографии из их юности, возможно, фотографии того времени, когда партнеру было столько же лет, сколько сейчас детям вашей команды.</p> <p>После встречи с пожилым партнером, вновь соберите команду и проведите опрос. Поговорите о том, что вы узнали от партнера. Совместно обсудите все перемены того времени, о котором вел речь партнер и выберите что-то одно, о чем бы вы хотели узнать подробнее. Команда может исследовать что угодно, что, по словам пожилого партнера, изменилось со времен его молодости до наших дней. Возможно, команда выберет механизм или технику, которая используется сейчас, например, телефон или телевидение. Возможно, детям будет интересно узнать, как изменился транспорт и какими средствами передвижения люди пользовались раньше. Или, возможно, их поразят перемены в процедуре домашней уборки, приготовлении пищи или стирки белья. Пусть команда решает сама. Попросите детей к следующему собранию узнать все, что возможно о выбранной теме. Соберите исследовательский материал для использования командой на следующем собрании.</p>
30 мин	Построение модели	Начните обсуждать с командой, какую модель они собираются построить из деталей LEGO. Обсуждение предложений должно занять 10-15 минут, а остальное время отведите на эксперименты с деталями LEGO. Напомните детям, что они должны принять общее решение.
15 мин	Краткое повторение и уборка	Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о заданиях и вопросах, которые они должны выполнить и обдумать к следующему собранию.

Неделя 4

15 мин	Легкая закуска		Пока дети утоляют голод объявите, над чем они будут сегодня работать.
10 мин	Формирование коллектива		Поиграйте в игры, формирующие навыки коллективной работы.
20 мин	Исследование		<p>Спросите участников команды, что им удалось узнать о той перемене в нашей жизни, которую они выбрали на прошлом собрании. Спросите, принесли ли они какие-нибудь материалы исследования. Покажите детям собственные материалы.</p> <p>Посоветуйте команде использовать материалы исследования для того, чтобы узнать как можно больше о выбранной перемене. Например, если команда выбрала тему перемен на телевидении, как средстве развлечения людей, они могут изучить, каким раньше было телевидение и как оно работало в первые дни после изобретения. Дети могут изучить, как изменилось телевидение с течением времени. Посоветуйте участникам команды вспомнить слова пожилого партнера и его оценку современных телевизионных технологий. Сложнее ли они в использовании? Стало ли выше качество телепрограмм? Почему?</p> <p>Обсудите с командой, что нового узнал каждый участник. Подготовьте план построения модели LEGO, чтобы показать команде знания каждого участника. Все допускается, но помните, что команда должна:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Построить модель с нуля • Быть готова объяснить перемену, которую представляет модель • Быть готова ответить на вопросы о том, какая часть модели движется, почему она движется и как модель была построена • Быть готова обсуждать вещи, которые они узнали. <p>Модель LEGO должна выступать наглядным инструментом для демонстрации того, что узнала команда.</p>
20 мин	Плакат «Покажи меня»	«Покажи меня»	Начните изготавливать демонстрационный плакат «Покажи меня». Убедитесь, что команда ознакомилась с содержанием ежегодной Игры. Команда должна включить в плакат информацию о пожилем партнере, исследовании, участниках команды и подробности о том, что выражает их модель и как она движется.
30 мин	Построение модели		Поставьте задачу команде построить практическую модель по их разработке. Возможно, сначала вы попросите команду нарисовать эскиз модели.
15 мин	Краткое повторение и уборка		Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о заданиях и вопросах, которые они должны выполнить и обдумать к следующему собранию.

Неделя 5

15 мин	Легкая закуска	Пока дети утоляют голод объявите, над чем они будут сегодня работать.
10 мин	Формирование коллектива	Поиграйте в игры, формирующие навыки коллективной работы.
20 мин	Плакат «Покажи меня»	Команда должна закончить изготовление плаката «Покажи меня»; убедитесь, что все участники команды принимали участие в создании плаката.
30 мин	Построение модели	Команда должна закончить построение своей модели LEGO.
15 мин	Уборка и краткое повторение	Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о заданиях и вопросах, которые они должны выполнить и обдумать к следующему собранию.

Week 6

15 мин	Легкая закуска	Пока дети утоляют голод объявите, над чем они будут сегодня работать.
10 мин	Формирование коллектива	Поиграйте в игры, формирующие навыки коллективной работы.
20 мин	Тренировка демонстрации	Команда должна тренироваться в демонстрации модели и плаката. Сыграйте роль обозревателя. Используйте образцы вопросов, изложенные в <i>Руководстве к турниру Jr.FLL</i> . Спросите участников команды об их исследовании, плакате «Покажи меня» и модели. Это поможет подготовить команду и убедиться в том, что участники не растеряются на турнире.
30 мин	Построение модели	Позвольте команде внести последние изменения в построенную модель LEGO.
15 мин	Уборка и краткое повторение	Сделайте уборку, уберите материалы, кратко повторите все, чем вы занимались в течение дня, и напомните детям о заданиях и вопросах, которые они должны выполнить и обдумать к предстоящему мероприятию. Поздравьте каждого участника команды с отлично проделанной работой.

Неделя 7 (Проведите заключительное собрание по завершении мероприятия)

Используйте это собрание для того, чтобы отметить достижения команды в этом сезоне. Возможно, вы вручите каждому участнику команды свидетельство, награду или небольшой подарок, и выделите что-то особенное, что сделал каждый участник в течение сезона. И конечно, вы захотите пригласить родителей и друзей на это собрание для того, чтобы разделить с ними радость чествования команды. Если ваша команды переходит от уровня Jr.FLL на уровень FLL, познакомьтесь с другими местными командами FLL. Возможно, вы захотите посетить с командой одно из мероприятий FLL, или разместить объявление с приглашением к сотрудничеству местные команды на форумах FLL, **доступных на сайте www.usfirst.org**.

Бюджет команды

Единственные официальные расходы команды Jr.FLL — сбор за регистрацию, равный 50 долларам США.

Однако предполагается, что команда из шести человек потратит 300-500 долларов США за сезон длительностью 6-8 недель. Многие статьи расходов бюджета, такие как обеды и фирменные футболки, могут оплачиваться из пожертвований. Часто, счета команды помогают оплатить родители. Также в финансовой поддержке команды FLL могут быть заинтересованы местные высокотехнологичные компании.

Бюджет на сезон команды Jr.FLL (Сезон длится 6 недель)

Статья расходов	Сумма (в долларах США)
Регистрация команды (требуется для каждой команды с количеством участников до 6 человек)	\$ 50.00
Набор основных деталей Jr.FLL (рекомендуется, содержит базовую плату LEGO 15 × 15 дюймов)	\$ 182.95 в США \$ 208.95 в Канаде
Робототехнический конструктор Jr.FLL (рекомендуется)	\$ 175.95 в США \$ 201.95 в Канаде
Футболки для команды (по заказу)	\$ 30.00 (приблизит.)
Регистрация на турнире (если это не ваш собственный турнир)	\$ 35.00 (приблизит.)
Дополнительные элементы LEGO/блоки для построения (по заказу)	\$ 30.00 (приблизит.)
Прочее (бензин, обеды и т.д.)	\$ 50.00 (приблизит.)
Итого, минимальная стоимость рекомендуемых позиций	\$ 408.90 (приблизит.)
Итого, все позиции	\$ 503.90 (приблизит.)

Мероприятия Jr.FLL

Мероприятия Jr.FLL различаются в зависимости от региона. Мероприятия местного уровня могут проводить любые команды или заинтересованные стороны. Мероприятия Jr.FLL являются своеобразной выставкой достижений команд. Это не соревнования. Обычно каждое мероприятие длится 2-4 часа.

Команды, решившие провести или принять участие в мероприятии Jr.FLL, должны представить свои модели и плакаты *Покажи меня*. Обозреватели-волонтеры сопровождают команды на каждом мероприятии, проверяют представленные модели и задают вопросы участникам. Это должно происходить таким образом, чтобы дети чувствовали себя комфортно. Обозреватели должны понимать, что детская психика легко подвержена стрессам. Объясните детям, что обозреватели посещают мероприятия для того, чтобы самим научиться у команд чему-нибудь полезному!

Вашей команде наверняка будет интересно, что разработали и построили другие команды. Мероприятие Jr.FLL - отличная возможность для детей обмениваться знаниями. Возможно, у вас уже есть идеи, как поддержать развитие этого процесса взаимного обучения. На церемонии закрытия мероприятия отмечаются заслуги всех команд.

Любой взрослый может организовать мероприятие. Советы, предложения и технологии публикуются в виде руководств к мероприятиям, доступных для всех тренеров. В некоторых регионах вопросами организации мероприятий Jr.FLL занимается Партнер FLL совместно с

администрацией турнира FLL. Но также необходимо понимать, что ни компания FIRST, ни лига Jr.FLL не контролируют все мероприятия. И регистрация команды еще не гарантирует, что какое-то мероприятие обязательно пройдет в вашем регионе.

Последний совет тренеру

Не воспринимайте вашу работу излишне серьезно! Мы хотим, чтобы и вы, и все те, кто имеет отношение к вашей команде, получали от этой работы удовольствие. Наша цель состоит в том, чтобы вы помогли детям в игровой форме получить навыки построения моделей и узнать о чем-то, имеющем отношение к реальным проблемам общества. Принимая участие в такой программе дети уже становятся победителями.

В конце сезона Jr.FLL ваша команда должна гордиться своими достижениями. Участники команды изучили тему посредством конструирования и проведения исследования, разработали и построили модель, а также научились успешно работать в команде. Очень важно отметить все то, чего вы добились за сезон. Многие команды планируют устроить праздник на одном из мероприятий Jr.FLL; другие придумывают что-то свое. Делайте то, что лучше для вашей команды, но не забудьте включить празднование в честь окончания сезона в ваше расписание. Например, окончание сезона можно отметить вечеринкой с мороженым или прогулкой в парке всей командой.

Независимо от того, участвовала команда в мероприятии или нет, не забывайте персонально поговорить с каждым участником. Скажите каждому ребенку, насколько важным было для всех его участие в работе команды. Вспомните идеи, возникавшие у ребенка, решения, которые они нашли самостоятельно, как они поддерживали партнеров по команде, и о том, чему они научились за сезон. Это — самая важная часть вашей работы в качестве тренера, поэтому не спешите и продумайте все, что вы скажете каждому участнику команды. Будет здорово, если каждый ребенок получит в память о сезоне небольшой значок или какой-нибудь символ. Дети любят получать в подарок небольшие интересные вещицы в знак признания их заслуг. Примеры подобных подарков вы можете найти на сайте наград Jr.FLL на www.usfirst.org

Скажите команде, насколько их достижения значимы, творчески интересны и уникальны по исполнению. Скажите им, что работа с ними изменила вас и ваше отношение к ним. Иногда это трудно выразить словами, но очень важно, чтобы команда поняла, что для вас значит время, которое вы провели вместе. Чествование команды, равно как и заслуженная отдельная похвала каждому ребенку на глазах его друзей, оставит незабываемый след в сердце каждого, кто принимал участие в работе вашей команды в рамках Младшей *FIRST* LEGO Лиги.

Ну, теперь можете хлопнуть себя по плечу. Вы оказали большое влияние на жизнь этих детей и раздвинули границы их сознания. Поздравляем, вы отлично справились с работой!