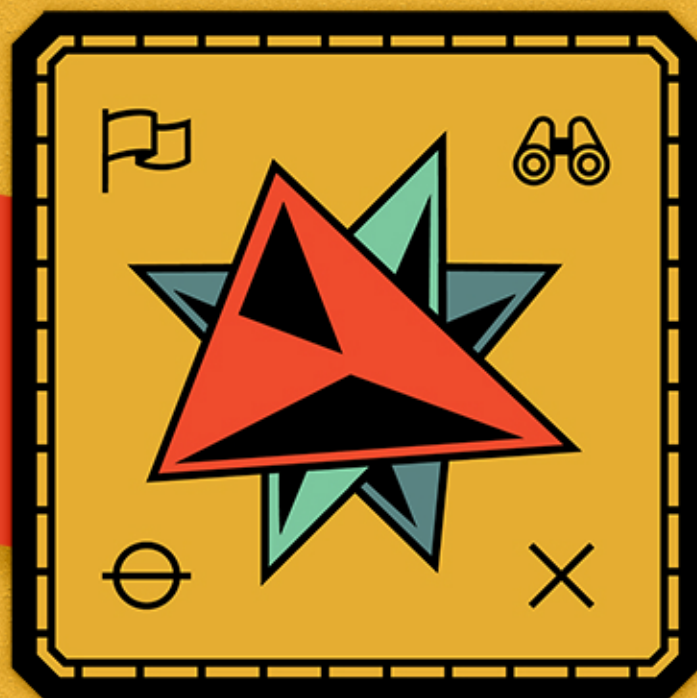




UNEARTHED™



REGOLE & LINEE GUIDA

ai tornei della nuova stagione della **FIRST® LEGO® LEAGUE**



1. INTRODUZIONE GENERALE

La FIRST® LEGO® League (FLL) è un programma internazionale di educazione STEM che integra creatività, robotica e ricerca. In Italia il programma è coordinato da _Scuola di Robotica_, Program Delivery Partner nazionale (PDPN) in partnership con LEGO® Education e FIRST®. La stagione 2025-26 è denominata UNEARTHED™.

Il tema

UNEARTHED™

significa letteralmente “dissotterrato” e invita le squadre a esplorare il mondo sotterraneo: archeologia, geologia, risorse del sottosuolo, tecniche di scavo sostenibili e tecnologie di rilevamento. Gli studenti sono chiamati a scoprire come ciò che si trova sotto la superficie possa migliorare la vita sul pianeta, coniugando scienza, ingegneria e tutela ambientale. La stagione 2025-26 prende ispirazione dall’archeologia: il team dovrà “indagare il passato” ricreando siti di scavo, radar sotterranei e strumenti di rilevamento, così da capire come reperti, minerali e infrastrutture nascoste possano migliorare il presente e il futuro.

Le guide propongono di esplorare l’intero processo archeologico – dalla localizzazione del sito con sensori tipo radar, alla rimozione stratigrafica dei reperti, fino all’uso di codici per automatizzare modelli di escavatori e laboratori mobili – collegando scienza dei materiali, ingegneria dei tunnel e sostenibilità ambientale .



2. LE DIVISIONI SONO

Discover (4-6anni)

scoperta ludica di concetti STEAM,
sviluppo della motricità fine e della creatività.

Explore (6-10anni)

introduzione alla progettazione ingegneristica,
al problem-solving e al coding con modelli motorizzati.

Challenge (9-16anni)

robotica autonoma avanzata, ricerca scientifica e
competizione su campo regolamentare.

CALCOLO DELL'ETÀ (CUT-OFF 1 GENNAIO 2026)

L'età considerata è quella compiuta alle ore 00:00 del
1 gennaio 2026 (data di riferimento internazionale).

DISCOVER

Discover accoglie bambini che il
1 gennaio 2026 abbiano
da 4 a 6 anni

(nati fra il 2 gennaio 2019 e il 1 gennaio 2022 compresi).

EXPLORE

La fascia Explore include
chi ha da 6 a 10 anni

(nati fra il 2 gennaio 2015 e il 1 gennaio 2020).

CHALLENGE

La fascia Challenge comprende
ragazzi che il 1 gennaio 2026 abbiano
da 9 a 16 anni

(nati fra il 2 gennaio 2009 e il 1 gennaio 2017).

Se il compleanno cade il 1 gennaio 2026,
si considera già compiuta la nuova età.



3. CORE VALUES

I sei Core Values (Scoperta, Innovazione, Impatto, Inclusione, Lavoro di squadra, Divertimento) rappresentano il fondamento etico-pedagogico della

FIRST® LEGO® League. Essi guidano l'intero percorso formativo: ogni sessione di team-building, ogni fase di progettazione e ogni presentazione pubblica sono progettate per far riflettere gli studenti su collaborazione, creatività responsabile e cittadinanza scientifica. L'obiettivo è formare giovani capaci di applicare le competenze STEAM in modo sostenibile, rispettoso delle persone e dell'ambiente, interiorizzando i principi di Gracious Professionalism® (qualità senza arroganza, rispetto per gli altri) e Coopertition® (competizione che favorisce la cooperazione).

SCOPERTA	esploriamo idee e competenze con mente aperta.
INNOVAZIONE	risolviamo problemi con creatività e perseveranza.
IMPATTO	usiamo ciò che impariamo per migliorare la comunità.
INCLUSIONE	rispettiamo e valorizziamo le differenze di tutti.
LAVORO DI SQUADRA	condividiamo conoscenze, decisioni e responsabilità.
DIVERTIMENTO	celebriamo il viaggio, apprendendo dagli errori con entusiasmo.

CONDOTTA & PENALIZZAZIONI

Qualsiasi comportamento ritenuto scorretto verso compagni di squadra, coach, altri partecipanti, pubblico o organizzatori – come linguaggio offensivo, atti di scoraggiamento, manomissioni del materiale altrui o mancanza di rispetto deliberata – sarà valutato dai giudici nell'ambito dei Core Values. Tali condotte possono comportare penalizzazioni fino alla perdita di riconoscimenti o, nei casi più gravi, all'esclusione dalla classifica ufficiale dell'evento.



4. COACH

**OGNI SQUADRA DEVE
AVERE ALMENO UN
COACH MAGGIORENNE
RESPONSABILE:**

**per le squadre scolastiche:
un docente dell'istituto;**

**per i gruppi extrascolastici:
un adulto referente (allenatore, educatore, genitore, ecc.).**

RUOLO DEL COACH

Il coach è la figura adulta che accompagna la squadra per l'intera durata della stagione, fungendo da guida educativa, organizzativa e motivazionale. Non è necessario che sia un esperto di robotica: ciò che conta è la capacità di creare un ambiente inclusivo, incentrato sui valori di scoperta, cooperazione e fair-play, in cui siano i ragazzi a prendere decisioni tecniche, a sperimentare e a presentare i risultati.

Il coach ispira curiosità, incoraggia la ricerca autonoma, modella comportamenti positivi e garantisce che ogni membro del team abbia voce e responsabilità.

COMPITI PRINCIPALI DEL COACH

Pianificare il calendario di incontri e fissare obiettivi raggiungibili.

Gestire materiali, budget, spazi e kit, assicurandone l'uso in sicurezza.

Sorvegliare costantemente le attività, prevenendo rischi e intervenendo solo per tutelare la sicurezza o l'equità.

Promuovere i Core Values, facilitare la comunicazione e la risoluzione dei conflitti interni.

Curare la conformità amministrativa: iscrizione della squadra, caricamento delle liberatorie GDPR, eventuali permessi scolastici/assicurativi e rapporti con famiglie, volontari ed ente organizzatore.

Coordinare la logistica per trasferte ed eventi (trasporti, vitto, alloggi, documentazione sanitaria).

Durante le competizioni, **limitarsi al ruolo di facilitatore**: motivare, vigilare e assicurare il rispetto del regolamento, lasciando che siano gli studenti a progettare, programmare, presentare, imparare dagli errori e celebrare i risultati.



CHALLENGE

5. DIVISIONE CHALLENGE

STUDENTI E STUDENTESSE 9-16 ANNI.

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

Fino a 10 partecipanti: oltre tale numero i membri non potranno essere registrati sulla piattaforma né ammessi alle sessioni ufficiali.

FIRST® e LEGO® raccomandano che “la dimensione della squadra non superi 6 studenti”;

Tutti i componenti registrati devono prendere parte sia ai match Robot Game sia alla sessione di giudizio.

1-2 coach maggiorenni

AUTENTICITÀ DEL LAVORO:

Tutte le idee, il design del robot, il codice e la presentazione devono essere opera esclusiva dei ragazzi; coach e mentor possono solo facilitare e porre domande.



CHALLENGE

5. DIVISIONE CHALLENGE

STUDENTI E STUDENTESSE 9-16 ANNI.

Materiali e requisiti tecnici

**CHALLENGE SET UNEARTHED™ (TAPPETO, MISSION MODELS, MANUALI)
– COMPRESO NELLA QUOTA D'ISCRIZIONE.**

Kit robotici ammessi:

LEGO® Education SPIKE™ Prime (Core Set + Expansion)

LEGO® Education MINDSTORMS® EV3 (Education/Home)

LEGO® MINDSTORMS® Robot Inventor

LEGO® MINDSTORMS® NXT 2.0

LEGO® RCX (serie 1.0 / 2.0)

**TUTTI I SENSORI E MOTORI DEVONO ESSERE LEGO®
ORIGINALI E RISPETTARE IL ROBOT GAME RULEBOOK.**

**Computer/tablet con software LEGO® Education aggiornato
(SPIKE App, EV3 Lab/Classroom o MINDSTORMS App)
indispensabile per programmare e caricare il codice.**

**Controller: una sola unità programmabile sul robot per match;
hub/brick di riserva ammessi fuori dal campo.**



CHALLENGE

5. DIVISIONE CHALLENGE

STUDENTI E STUDENTESSE 9-16 ANNI.

Percorso didattico (12 sessioni)

Trovi le 12 sessioni nel Team Meeting Guide / Class Pack Guide UNEARTHED™ compresi nell'iscrizione.

- 1** LEGO® Education SPIKE™ Prime (Core Set + Expansion)
- 2** Analisi del campo
- 3** Definizione della strategia di gara e prime costruzioni.
- 4** Principi di meccanica robusta (centro di massa, simmetria, fissaggi).
- 5** Programmazione di base: movimenti lineari e rotazioni precise.
- 6** Uso dei sensori (colore, distanza, giroscopio) per l'allineamento
- 7** Prototipazione di attachment e meccanismi speciali per le missioni chiave.
- 8** Ottimizzazione del codice: blocchi modulari, funzioni e cicli di prova-errore.
- 9** Ricerca del tema UNEARTHED™ e brainstorming per l'Innovation Project.
- 10** Sviluppo della soluzione innovativa, realizzazione di modello/prototipo.
- 11** Preparazione delle presentazioni: Robot Design, Innovation Project, Core Values.
- 12** Simulazione evento, revisione finale e retrospettiva sul percorso.



CHALLENGE

5. DIVISIONE CHALLENGE

STUDENTI E STUDENTESSE 9-16 ANNI.

Percorso della stagione

1

**DICEMBRE
2025
GENNAIO/FEBBRAIO
2026**

Selezione Regionale

Ogni squadra iscritta partecipa a un singolo evento di qualificazione regionale.

2

MARZO 2026

Finale nazionale

vi accedono i team qualificati; assegna il titolo di Campione d'Italia.

3

TBA

Eventi internazionali

il Campione italiano avanza alla successiva fase di qualificazione internazionale (es. World Festival).

4

TBA

Open International

ulteriori eventi internazionali sono accessibili in base alle disponibilità su invito del PDPN. Durante la stagione saranno comunicati gli slot disponibili.

Valutazione (25% ciascuno)

Robot Game – 3 match da 2'30"; conta il migliore.

Innovation Project – soluzione innovativa a un problema legato al tema.

Robot Design – ingegneria meccanica, strategia e codice.

Core Values – collaborazione, inclusione, impatto e divertimento. Comportamenti scorretti verso compagni, coach, avversari, pubblico o organizzatori portano a penalizzazioni o esclusione.



CHALLENGE

5. DIVISIONE CHALLENGE

STUDENTI E STUDENTESSE 9-16 ANNI.

Regole & Tecniche essenziali

Motori: massimo 4

Sensori: illimitati

Batteria: un solo Power Pack LEGO® (o 6 AA per EV3/NXT)

Componenti: solo parti LEGO® originali non modificate in modo permanente (funi e tubi possono essere tagliati).

Dimensioni di partenza: robot + attrezzi interamente entro almeno una Launch Area e < 305 mm di altezza (bonus 20 pt se tutto in una sola area).

Autonomia: nessun controllo remoto; programma precaricato.

Sicurezza tavolo: max 2 componenti della squadra per lato; vietato muovere il tavolo.

Documenti vincolanti: Robot Game Rulebook, Field Setup Video e Challenge Updates.

Autorità di volontari e staff

Referee, judge advisor e volontari autorizzati hanno piena facoltà di interpretare e far rispettare le Participation Rules; le loro decisioni sono definitive.

Tutela dei minori

Oltre al rispetto del GDPR, i coach devono attenersi alla FIRST Youth Protection Policy: supervisione costante, ambienti sicuri, comunicazioni appropriate.



EXPLORE

6. DIVISIONE EXPLORE

BAMBINI E BAMBINE 6 10ANNI (SCUOLA PRIMARIA).

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

2-4 partecipanti + 1 coach

Materiali

ExploreSet UNEARTHED™ (tappeto tematico, elementi di costruzione) – incluso nell'iscrizione.

LEGO®Education SPIKE™ Essential con tablet/PC e SPIKEApp. Non compreso: la squadra deve procurarselo autonomamente o averlo già a disposizione.

Altri kit ammessi: LEGO®Education WeDo2.0 (SmartHub + sensori/motori) o, per scuole già equipaggiate, set compatibili con componenti LEGO® originali.

Posterboard, materiali artistici, mattoncini extra e EngineeringNotebook individuali.



EXPLORE

6. DIVISIONE EXPLORE

BAMBINI E BAMBINE 6 10 ANNI (SCUOLA PRIMARIA).

Percorso didattico (10 sessioni)

- 1** Introduzione a tema e CoreValues.
- 2** Costruzione di semplici dispositivi di scavo,
3 verifica di stabilità.
- 4** Prime istruzioni di codice (start, loop, sensori).
- 5** Brainstorming, disegno tecnico,
6 scelta del manufatto da riportare alla luce.
- 7** Costruzione del TeamModel
8 con almeno un movimento motorizzato e uso di sensori.
- 9** Realizzazione del TeamPoster (ruoli, scoperte, valori).
- 10** Prove di presentazione e revisione finale.

Festival Regionale

Evento celebrativo con reviewer:
colloquio su modello e poster, riconoscimenti
tematici (es. AmazingMovement, CreativeModel,
TeamSpirit).



DISCOVER

7. DIVISIONE DISCOVER

BAMBINI E BAMBINE 4-6 ANNI (ULTIMO ANNO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA).

Gruppo di Lavoro

Max 4 partecipanti guidati da un coach.

Materiali

LEGO® Education STEAMPark: non compreso: la squadra deve procurarselo autonomamente o averlo già a disposizione.

DiscoverSet (modelli di riferimento, tappetino illustrato).

DiscoverMoreSet (uno per famiglia) per proseguire il gioco a casa.

Percorso didattico (10 sessioni)

- 1** Presentazione della sfida e dei CoreValues con gioco di gruppo.
- 2** Costruzione guidata di meccanismi base (leve, ruote).
- 3**
- 4** Role-play: “piccoli archeologi” alla scoperta del passato.
- 5**
- 6** Registrazione delle idee sull’*EngineeringNotebook* disegnato.
- 7** Costruzione creativa libera, sperimentazione motoria e collaborazione.
- 8**
- 9** Preparazione della mostra finale (modello + notebook).
- 10** Celebration: esposizione, consegna certificati, foto di squadra.

8. NORME COMUNI DI ISCRIZIONE E LOGISTICA

1.Registrazione

Tutte le informazioni su costi, kit e scadenze sono pubblicate su www.firstlegoleague.it. L'iscrizione comprende il set stagionale della divisione e la partecipazione a un evento regionale.

2.Liberatoria e GDPR

Per partecipare agli eventi ufficiali è obbligatoria la Liberatoria per immagini e dati personali (artt.6,7,9 GDPR; D.Lgs.101/2018) firmata dal genitore/tutore di ogni minore. Il modulo, fornito dal PDPN, deve essere caricato in formato PDF sulla piattaforma entro le scadenze stabilite e mostrato in originale all'accREDITO.

3.Coach e responsabilità

Il coach (o docente referente) è responsabile di:

- pianificazione didattica in sicurezza;
- vigilanza costante durante workshop, trasferte ed eventi;
- corretta gestione dei dati personali dei minori;
- comunicazioni con famiglie e PDPN;
- caricamento tempestivo di iscrizione, liberatorie, documenti sanitari o assicurativi richiesti.

4. Sedi degli eventi

Strutture ospitanti con spazi adeguati, tavoli regolamentari, misure antincendio e personale di primo soccorso.



9. DISPOSIZIONI FINALI

Il presente regolamento entra in vigore il 10 giugno 2025 e si applica alla stagione UNEARTHED™ 2025-26.

LEGO® Education, FIRST® e il Program Delivery Partner italiano (Scuola di Robotica) si riservano il diritto di aggiornare o modificare il regolamento in qualsiasi momento. Le variazioni saranno pubblicate tramite gli Updates ufficiali e sul sito www.firstlegoleague.it.

La FIRST® LEGO® League è inserita dal Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) tra le "Iniziative per la Valorizzazione delle Eccellenze", istituite dal D.M. 4 giugno 2024, n. 108; la partecipazione alle fasi nazionale e internazionale consente pertanto agli studenti il riconoscimento dei premi e dei crediti scolastici previsti dalla normativa vigente.

#FLLItalia

