



FIRST LEGO LEAGUE CHALLENGE

Arkusze Podstawowych Wartości



Arkusze robocze opracował serwis FLLTutorials.com
licencja CC BY-NC-SA 4.0 — wersja polska na tej samej licencji

Tłumaczenie na język polski: Fundacja Future Minds, sierpień 2026
oficjalny organizator **FIRST® LEGO® League** w Polsce



NAZWA DRUŻYNY:
NR DRUŻYNY:

Aktualizacja: 4 sierpnia 2026

Nazwa i tożsamość drużyny

Imię:

Jak powinna nazywać się nasza drużyna?

Pomysły na logo

Inne (kolory? czapki? peleryny? okrzyk?)



Zainteresowania i cele osobiste

Imię:

Instrukcja: poproście każdą osobę w drużynie o wypełnienie

Imię	W czym jestem dobra lub dobry?	Co chcę poprawić?	Na czym chcę się skupić w tym sezonie?

Podstawowa Wartość	Definicja	Jak nasza drużyna wykorzysta tę Podstawową Wartość?
Odkrywanie	<i>Odkrywamy nowe umiejętności i pomysły.</i>	1. 2.
Innowacyjność	<i>Używamy kreatywności i wytrwałości, aby rozwiązywać problemy.</i>	1. 2.
Wpływ	<i>Wykorzystujemy to, czego się uczymy, aby ulepszać nasz świat.</i>	1. 2.
Włączanie	<i>Szanujemy się nawzajem i doceniamy nasze różnice.</i>	1. 2.
Praca zespołowa	<i>Jesteśmy silniejsi, gdy pracujemy razem.</i>	1. 2.
Zabawa	<i>Cieszymy się tym, co robimy, i to świętujemy!</i>	1. 2.



Pojęcie	Definicja	Jak nasza drużyna wykorzysta to pojęcie?
Coopertition®	<i>To pokazywanie, że nauka jest ważniejsza niż wygrywanie. Drużyny mogą pomagać innym nawet wtedy, gdy ze sobą rywalizują.</i>	1. 2.
Gracious Professionalism®	<i>To sposób działania, który zachęca do pracy wysokiej jakości, podkreśla wartość innych osób oraz szanuje pojedyncze osoby i całą społeczność.</i>	1. 2.
Pracę wykonują dzieci	<i>Wszystko, co drużyna pokazuje na oficjalnym turnieju, jest pracą dzieci z drużyny.</i>	1. 2.

Cele drużyny

Imię:

Instrukcja: co chcemy osiągnąć w tym sezonie?

	Cele drużyny
przykłady	Zadbać, żeby każdy w drużynie nauczył się programować
1	
2	
3	
4	
5	

Cele osobiste

Imię:

Instrukcja: co chcę osiągnąć w tym sezonie?

	Podstawowe Wartości	Projekt Innowacyjny	Projekt Robota
przykłady	Nauczyć drużynę jazdy wzdłuż linii	Być na wszystkich rozmowach z ekspertami	Nauczyć się wyrównywania do linii
1			
2			
3			
4			
5			

Instrukcja: jakie mamy zadania na ten tydzień?

	Do zrobienia – tydzień 1
PW	
PW	
PW	
PR	
PR	
PR	
PI	
PI	
PI	

Działania drużyny**Imię:**

Instrukcja: jakie działania drużyna przeprowadziła w tym sezonie? Czy pomogliście innej drużynie? Czy współpracowaliście z inną drużyną *FIRST*? Czy zrobiliście prezentację w szkole albo w bibliotece?

Data	Wydarzenie	Opis	Wpływ

1. Podstawowe Wartości trzeba pokazać w części sesji poświęconej Projektowi Innowacyjnemu i Projektowi Robota.
2. Zwróćcie uwagę, że rubryka wskazuje kryteria liczone do Podstawowych Wartości (ikona kwiatka)
3. Przygotowując się do sesji, zastanówcie się, jak pokażecie Podstawowe Wartości w tych obszarach.
4. Do wyniku Podstawowych Wartości dolicza się jeszcze ocenę *Gracious Professionalism®* z meczów robotów.

Founders Edition

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWIJAJĄCY SIĘ 2	KOMPETENTNY 3	WYKRACZAJĄCY 4
W czym drużyna wykorzystała poradę trenera?			
Zidentyfikuj – Drużyna miała jasno określony problem, który został dobrze zbadany.			
☐ Niejasne określenie problemu	☐ Częściowo jasne określenie problemu	☐ Jasne określenie problemu	☐
☐ Minimalne dowody na przeprowadzenie badań	☐ Częściowe dowody na badania z jednego lub kilku źródeł	☐ Jasne, szczegółowe badania z różnorodnych źródeł	☐
Zaprojektuj – Drużyna pracowała wspólnie, tworząc plan projektu i rozwijając swoje pomysły.			
☐ Minimalne dowody na skuteczny plan projektu	☐ Częściowe dowody na skuteczny plan projektu	☐ Jasne dowody na skuteczny plan projektu	☐
☐ Minimalne dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny	☐ Częściowe dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny	☐ Jasne dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny	☐
Stwórz – Drużyna opracowała własny pomysł lub rozwinięta istniejący, tworząc prototypowy model/rysunek przedstawiający rozwiązanie.			
☐ Minimalne wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania	☐ Proste wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania	☐ Szczegółowe wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania	☐
☐ Niejasny model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐ Prosty model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐ Szczegółowy model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐
Iteruj – Drużyna dzieliła się pomysłami z innymi, zbierała opinie i wprowadzała ulepszenia do swojego rozwiązania.			
☐ Minimalne dzielenie się rozwiązaniem z innymi	☐ Rozwiązanie przedstawione co najmniej jednej osobie/grupie	☐ Rozwiązanie przedstawione wielu osobom/grupom	☐
☐ Minimalne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐ Częściowe dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐ Jasne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐
Zaprezentuj – Drużyna skutecznie przedstawiła swoje rozwiązanie i jego wpływ na innych oraz świętowała postępy drużyny.			
☐ Niejasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych	☐ Częściowo jasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych	☐ Jasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych	☐
☐ Prezentacja pokazuje minimalną dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐ Prezentacja pokazuje częściową dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐ Prezentacja wyraźnie pokazuje dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐

Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projekt Innowacyjny i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWIJAJĄCY SIĘ 2	KOMPETENTNY 3	WYKRACZAJĄCY 4
W czym drużyna wykorzystała poradę trenera?			
Zidentyfikuj – Drużyna ustaliła, które małe spróbuje wykonać, poznała materiały do budowania i programowania oraz w razie potrzeby szukała wskazówek.			
☐ Minimalne dowody na strategię misji	☐ Częściowe dowody na strategię misji	☐ Jasne dowody na strategię misji	☐
☐ Minimalne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania	☐ Pewne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania	☐ Wyraźne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania wspierających strategię misji	☐
Zaprojektuj – Członkowie drużyny wspólnie pracowali nad projektami i rozwijali potrzebne umiejętności budowania i programowania.			
☐ Minimalne dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wniesli pomysły	☐ Częściowe dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wniesli pomysły	☐ Jasne dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wniesli pomysły	☐
☐ Minimalne dowody na umiejętności budowania i programowania w wszystkich członkach drużyny	☐ Częściowe dowody na umiejętności budowania i programowania w wszystkich członkach drużyny	☐ Jasne dowody na umiejętności budowania i programowania w wszystkich członkach drużyny	☐
Stwórz – Drużyna opracowała własne projekty lub ulepszyła istniejące zgodnie ze swoją strategią misji.			
☐ Niejasne wyjaśnienie przystawek i ich przeznaczenia	☐ Proste wyjaśnienie przystawek i ich przeznaczenia	☐ Jasne wyjaśnienie innowacyjnych przystawek i ich przeznaczenia	☐
☐ Niejasne wyjaśnienie użycia kodu i/lub czujników	☐ Proste wyjaśnienie użycia kodu i/lub czujników	☐ Jasne wyjaśnienie innowacyjnego użycia kodu i/lub czujników	☐
Iteruj – Drużyna wielokrotnie testowała robota i kod, aby znaleźć obszary do poprawy, i uwzględniła wnioski w swoich rozwiązaniach.			
☐ Minimalne dowody na testowanie robota i kodu	☐ Częściowe dowody na testowanie robota i kodu	☐ Jasne dowody na wielokrotne testowanie robota i kodu	☐
☐ Minimalne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	☐ Częściowe dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	☐ Jasne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	☐
Zaprezentuj – Drużyna skutecznie wyjaśniła, czego nauczyła się z procesu projektowania robota, i świętowała swoje postępy.			
☐ Niejasne wyjaśnienie procesu wyciąganych wniosków	☐ Proste wyjaśnienie procesu wyciąganych wniosków	☐ Szczegółowe wyjaśnienie procesu i wyciąganych wniosków	☐
☐ Drużyna pokazuje minimalną dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐ Drużyna pokazuje częściową dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐ Drużyna wyraźnie pokazuje dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	☐

Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projekt Robota i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku mistrzowskiego

Future Edition

POCZĄTKUJĄCY (1 punkt)	ROZWIJAJĄCY SIĘ (2 punkty)	KOMPETENTNY (3 punkty)	WYKRACZAJĄCY (4 punkty) – wymagany komentarz
ODKRYJ: jak drużyna bada Ścieżkę Projektu?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
WYMYŚL: jakie pomysły drużyna tworzy na podstawie swoich badań?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
WDRÓŻ: jaki pozytywny wpływ ma pomysł drużyny?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
ZAPREZENTUJ: jak drużyna przedstawia swoją pracę nad Projektem?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projekt i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku mistrzowskiego drużyny i powinny być widoczne

POCZĄTKUJĄCY (1 punkt)	ROZWIJAJĄCY SIĘ (2 punkty)	KOMPETENTNY (3 punkty)	WYKRACZAJĄCY (4 punkty) – wymagany komentarz
ZIDENTYFIKUJ: jak drużyna trenuje i wskazuje obszary do poprawy?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
ZAPROJEKTUJ I STWÓRZ: jakie pomysły drużyna tworzy, aby ulepszyć swoje narzędzia i strategię?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
ITERUJ: jak drużyna testuje i ulepsza swoje projekty?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
ZAPREZENTUJ: jak drużyna przedstawia swój proces projektowania i strategię?			
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projektowanie Inżynierne i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku mistrzowskiego drużyny i powinny być

Gracious Professionalism® przy stole Robot Game:

ROZWIJAJĄCY SIĘ

KOMPETENTNY

WYKRACZAJĄCY

2

3

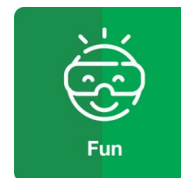
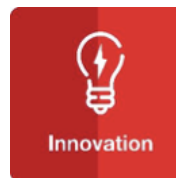
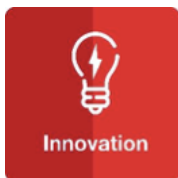
4

1. Omówcie, jak pokażecie elementy Podstawowych Wartości z rubryki Projektu Robota

Founders Edition

BEGINNING 1	DEVELOPING 2	ACCOMPLISHED 3	EXCEEDS 4
IDENTIFY – Team determined which missions to attempt, explored building and coding resources, and sought guidance as needed.			
☐ Minimal evidence of mission strategy	☐ Partial evidence of mission strategy	☐ Clear evidence of mission strategy	☐
☐ Minimal use of building or coding resources	☐ Some use of building or coding resources	☐ Clear use of building or coding resources to support their mission strategy	☐
DESIGN – Team members worked collaboratively on their designs and developed the building and coding skills needed.			
☐ Minimal evidence that all team members contributed ideas	☐ Partial evidence that all team members contributed ideas	☐ Clear evidence that all team members contributed ideas	☐
☐ Minimal evidence of building and coding skills in all team members	☐ Partial evidence of building and coding skills in all team members	☐ Clear evidence of building and coding skills in all team members	☐
CREATE – Team developed original designs or improved on existing ones according to their mission strategy.			
☐ Unclear explanation of attachments and their purpose	☐ Simple explanation of attachments and their purpose	☐ Clear explanation of innovative attachments and their purpose	☐
☐ Unclear explanation of code and/or sensor use	☐ Simple explanation of code and/or sensor use	☐ Clear explanation of innovative code and/or sensor use	☐
ITERATE – Team repeatedly tested their robot and code to identify areas for improvement and incorporated the findings into their solutions.			
☐ Minimal evidence of testing their robot and code	☐ Partial evidence of testing their robot and code	☐ Clear evidence of repeated testing of their robot and code	☐
☐ Minimal evidence of improvements based on testing	☐ Partial evidence of improvements based on testing	☐ Clear evidence of improvements based on testing	☐
COMMUNICATE – Team effectively explained what they learned from the robot design process and celebrated their progress.			
☐ Unclear explanation of process and lessons learned	☐ Simple explanation of process and lessons learned	☐ Detailed explanation of process and lessons learned	☐
☐ Team shows minimal pride or enthusiasm for their work	☐ Team shows partial pride or enthusiasm for their work	☐ Team clearly shows pride or enthusiasm for their work	☐

Criteria on this page with this style of check box count dually toward Robot Design and Core Values awards rankings. Core Values make up 25% of a team's Champion's score and should be demonstrated throughout their work and event experience.



**Materiały
do budowania
i programowania**

**Wszyscy w drużynie
zgłaszali pomysły**

**Poprawki
na podstawie
testów**

**Proces
i wyciągnięte
wnioski**

Duma i entuzjazm

Wymieńcie wyraźnie wszystkie źródła, z których korzystaliście (książki, strony internetowe, mentorzy, inna drużyna itd.) i powiedzcie, czego się z każdego dowiedzieliście. Co odkryliście? Jak to wpłynęło na resztę Waszego Projektu Robota?

Powiedzcie sędziom jasno, jakie różne pomysły mieli członkowie drużyny na projekt robota, nakładki, program, wykonanie misji i wybór strategii — oraz jaką rolę pełniła każda osoba.

Pokażcie konkretne przykłady testów robota i programu oraz zmian, na które się po nich zdecydowaliście.

Opowiedzcie jasno o procesie drużyny w części Projektu Robota — o krokach od początku do końca (strategia – projekt – testy...). Nie zapomnijcie powiedzieć, czego się nauczyliście i jak rozwiązywaliście napotkane problemy, żeby dojść do nowych rozwiązań.

Mówcie energicznie i z entuzjazmem przez całe wyjaśnienie i w czasie pytań. Cieszcie się tym, co osiągnęliście (dużym i małym).

1. Omówcie, jak pokażecie elementy Podstawowych Wartości z rubryki Projektu Innowacyjnego

Founders Edition

BEGINNING 1	DEVELOPING 2	ACCOMPLISHED 3	EXCEEDS 4
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.			
☐ Minimal sharing of their solution with others	☐ Solution shared with at least one person/group	☐ Solution shared with multiple people/groups	☐
☐ Minimal evidence of improvements based on feedback	☐ Partial evidence of improvements based on feedback	☐ Clear evidence of improvements based on feedback	☐
COMMUNICATE – Team shared an effective presentation of their solution, its impact on others, and celebrated their team's progress.			
☐ Unclear explanation of the solution and its potential impact on others	☐ Partially clear explanation of solution and its potential impact on others	☐ Clear explanation of solution and its potential impact on others	☐
☐ Presentation shows minimal pride or enthusiasm for their work	☐ Presentation shows partial pride or enthusiasm for their work	☐ Presentation clearly shows pride or enthusiasm for their work	☐

Criteria on this page with this style of check box count doubly toward Innovation Project and Core Values awards rankings. Core Values make up 25% of a team's Champion's score and should be demonstrated throughout their work and event experience.



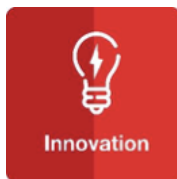
Badania w różnych źródłach

Wymieńcie wyraźnie wszystkie rodzaje źródeł, z których korzystaliście (ankieta, wywiad, wyjście w teren, artykuły, strona internetowa itd.) i powiedzcie, czego się z każdego dowiedzieliście. Jak wpłynęły na resztę Waszego Projektu Innowacyjnego?



Proces, w który włączyli się wszyscy

Powiedzcie sędziom jasno, jakie różne pomysły mieli członkowie drużyny na problem do zbadania, a nawet na samo rozwiązanie. Pokażcie im plan projektu, w którym każdy ma swoją rolę.



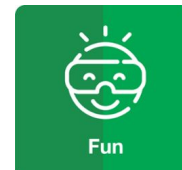
Innowacyjność rozwiązania

Wyjaśnijcie dokładnie, dlaczego Wasze rozwiązanie jest innowacyjne i nowe. Porównajcie je z istniejącymi rozwiązaniami i powiedzcie sędziom, co ulepszyliście.



Rozwiązanie i jego wpływ

Powiedzcie jasno, na czym polega rozwiązanie oraz na kogo albo na co wpłynie. Pokażcie dane, które to potwierdzają.



Duma i entuzjazm

Mówcie energicznie i z entuzjazmem przez całą prezentację i w czasie pytań. Bądźcie kreatywni. Nie chodzi o to, żeby mieć drużynowy okrzyk, tylko o to, żeby pokazać, że temat projektu i praca nad nim sprawiły Wam radość i że jesteście dumni z tego, co dotąd osiągnęliście.

1. Omówcie, jak pokażecie *Gracious Professionalism* przy stole Robot Game

Gracious Professionalism® at the Robot Game

DEVELOPING

ACCOMPLISHED

EXCEEDS

Gracious Professionalism points will be added to the total Core Values score from judging.

Every team starts each match with an **ACCOMPLISHED** score (3 points), and this is the score most matches will yield. The score changes only if a referee observes above-and-beyond sportsmanship, awarding an **EXCEEDS** score (4 points), or lesser sportsmanship, awarding a **DEVELOPING** score (2 points).

If a team does not show up for their match, they will score no points for *Gracious Professionalism*. However, if a team arrives and does not run the robot but does explain what has happened, they can get a *Gracious Professionalism* score of 2, 3, or 4 points depending on the *Gracious Professionalism* they demonstrate.

- ☐ Nawet jeśli nasz robot przestanie działać, stawiamy się na mecz.
- ☐ Dopingujemy kolegów i koleżanki, którzy prowadzą robota.
- ☐ Nawet jeśli robotowi nie pójdzie w meczu, zachowujemy pozytywne nastawienie.
- ☐ Nie kłócimy się z sędzią planszy. Wątpliwości zgłaszamy uprzejmie i rzeczowo.
- ☐ Nie pozwalamy, żeby trener wtrącał się do Robot Game.
- ☐ Dziękujemy wolontariuszom za ich czas.
- ☐ Przez cały dzień turnieju zachowujemy cierpliwość i pomagamy drużynie w testach oraz szukaniu usterek.
- ☐
- ☐
- ☐

Zapiszcie przykłady tego, jak korzystaliście z każdej Podstawowej Wartości. To pomoże Wam napisać scenariusze prezentacji Projektu Robota i Projektu Innowacyjnego



Jesteśmy silniejsi,
gdy pracujemy
razem.

- Gdy Alek utknął przy misji Odwróć kamień, Lena i Emilia wpadły na pomysł, który pomógł...

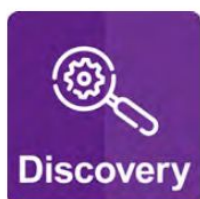


Cieszymy się tym,
co robimy,
i to świętujemy!

- Za każdym razem, gdy wykonamy misję, jemy lody...



Szanujemy się
nawzajem
i doceniamy nasze
różnice.



Odkrywamy nowe
umiejętności
i pomysły.



Wykorzystujemy to,
czego się uczymy,
aby ulepszać
nasz świat.



Używamy
kreatywności
i wytrwałości, aby
rozwiązywać
problemy.

- Misja Zaplątane była dużym wyzwaniem. Nie mogliśmy sprawić, żeby robot docierał tam za każdym razem...