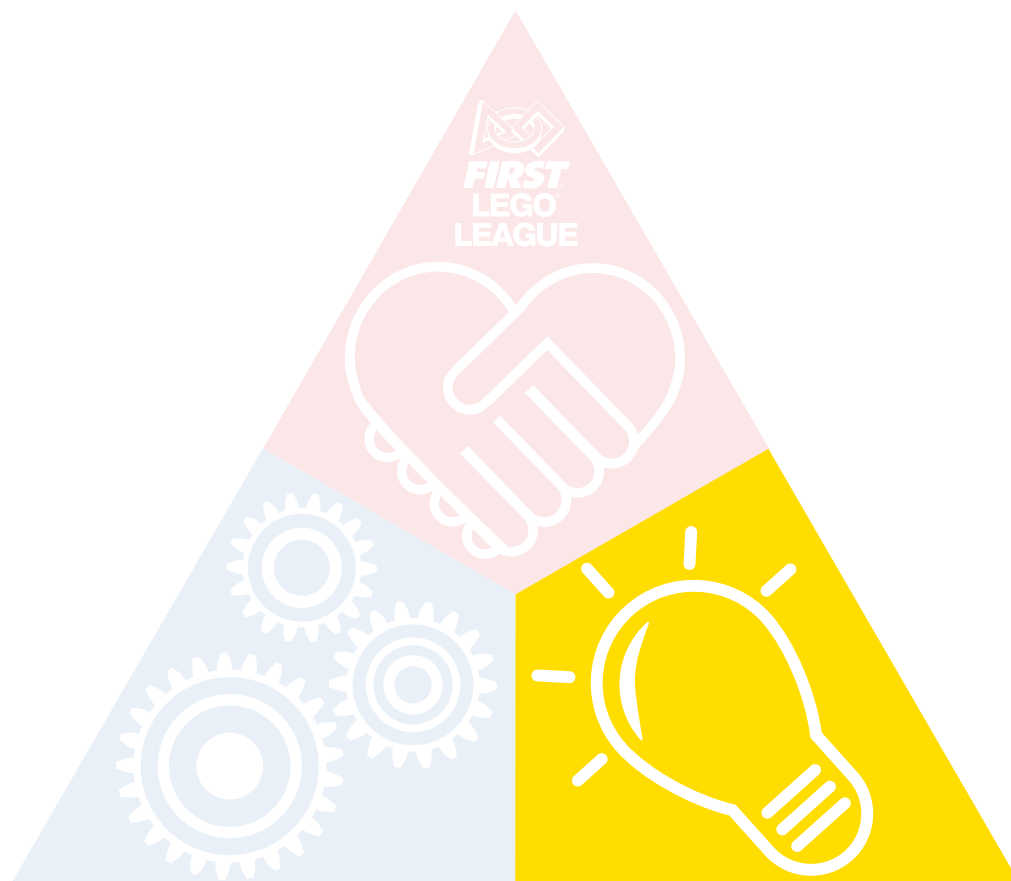




Animal Allies Challenge Guide 2016-2017 Project

De werkwijze van het project

Denk er eens over na

Als jullie dieren tegenkomen in de dierentuin, op een boerderij of thuis, denken jullie er dan weleens over na wie er baat heeft bij die ontmoeting? Zijn jullie of de dieren geholpen met dat contactmoment? Of beide? Deel deze situaties met elkaar. Wie helpt er en wie wordt er geholpen?

Rosa woont op een boerderij in Syddanmark (Denemarken). Rosa heeft een fijn leven voor een koe. Ze eet gras, doet een dutje en gaat – wanneer ze er zin in heeft – naar de automatische melkmachine. Deze melkrobot gebruikt lasers om de uiers van Rosa te vinden, schoon te maken en Rosa te melken. Rosa eet speciaal graan terwijl de machine bezig is. Na het melken voelt Rosa zich beter en gaat van de melkrobot terug naar de wei om nog wat lekker gras te zoeken.	Randy houdt van wandelen in de bergen van New Hampshire (Verenigde Staten). Helaas heeft Randy jaren geleden zijn gezichtsvermogen verloren. Hierdoor is het gevaarlijk om te gaan wandelen in de bergen. Gelukkig heeft Randy een vriend die ook van wandelen houdt: Autumn. Als een getrainde blindengeleidehond kan Autumn obstakels herkennen die gevaarlijk zijn voor Randy en/of haarzelf. Zelfs in de winter helpt Autumn Randy een veilige route te vinden langs de besneeuwde boomstronken en rotsen.
Elena rijgt voorzichtig fruit aan een draad in de Omaha Dierentuin & Aquarium in Nebraska (Verenigde Staten). In het wild eten vleerhonden (grote vleermuizen) normaal gesproken fruit dat aan bomen hangt. Maar omdat fruit niet aan de nepbomen in de jungle tentoonstelling groeit, moet Elena andere, creatieve manieren verzinnen om de vleermuizen te voeren. In plaats van het fruit op een hoop te leggen, hangt Elena het op aan haken of verstopt het op plekken waar de vleermuizen het niet verwachten. Op deze manier is het ontbijt voor de vleermuizen een verrijkende activiteit.	In het verleden vielen leeuwen vaak het vee aan in Richards dorp in Kenya. De dorpsbewoners jaagden op de leeuwen om hun huizen en boerderijen te beschermen. Nadat Richard een aantal verschillende ideeën had geprobeerd, ontdekte hij dat bewegende lichten de leeuwen konden weggagen. Hij maakte een systeem van knipperende lichten en plaatste dit rondom zijn dorp. Deze lichten zorgden ervoor dat de leeuwen op afstand bleven van het vee zodat de dorpsbewoners niet meer op de leeuwen hoefden te jagen.

Beschouw voor het ANIMAL ALLIESsm project mensen en dieren als bondgenoten, die samen proberen het leven beter te maken voor iedereen. Soms helpen mensen dieren en soms helpen dieren mensen. De projectopdracht voor jullie team in dit seizoen is onze interactie met dieren te verbeteren – hopelijk voor iedereen.



Kies een probleem

Denk met het hele team na over de verschillende manieren waarop mensen en dieren met elkaar in aanraking komen. Soms zoeken mensen met opzet het contact met dieren op (zoals Autumn Randy helpt met het wandelen in de bergen) en soms gebeurt het per toeval (zoals de leeuwen die het vee in het dorp van Richard aanvallen). Kies met jullie team een specifieke situatie waarin mensen en dieren met elkaar in contact komen en identificeer een specifiek probleem dat jullie willen oplossen.

In de ANIMAL ALLIESSM Challenge, is een *dier* ieder lid van het wetenschappelijke dierenrijk (Animalia) – behalve mensen – dat nog in leven is.



Weten jullie niet waar te beginnen? Probeer de volgende stappen om met jullie team een probleem te kiezen en te onderzoeken.

Met het hele team – Kies een dier. Het kan een dier zijn dat in jullie huis of buurt woont, of een dier dat jullie hebben gezien in een dierentuin, aquarium of op een boerderij. Het kan ook een dier zijn dat in het bos, de zee, de woestijn of in een ander leefgebied leeft.

Zoek uit waar en hoe mensen met dit dier in contact komen. (Voor een geldig onderzoeksproject moeten mensen een vorm van interactie met dit dier hebben).

Stel bijvoorbeeld deze vragen:



- Als mensen in aanraking komen met dit dier, is dat dan met opzet of per toeval?
- Is de interactie schadelijk of juist goed voor mensen? En voor het dier?
- Welke deskundigen bestuderen of werken met het dier?
- Zien jullie manieren waarop die interactie beter zou kunnen? Kunnen dieren en mensen productiever samenwerken, gezonder of beter samenleven? Ga op zoek naar deze problemen in jullie onderzoek.

Dit kan een goed moment voor jullie team zijn om een deskundige te interviewen. Dit kan iemand zijn die voor zijn of haar werk zelf met dieren werkt of deze bestudeert. Kan een deskundige jullie team helpen meer te weten te komen over dierenwelzijn, veiligheid, verbetering van leefomstandigheden of leefomgeving?

Met het hele team – Kies een specifiek probleem dat te maken heeft met de interactie tussen mensen en jullie dier. Jullie kunnen bijvoorbeeld een probleem kiezen in een van de volgende thema's (of bedenken een eigen thema):

- Dieren die per ongeluk gewond of gekwetst zijn door een activiteit die mensen helpt.
- Een natuurlijke leefomgeving namaken in gebouwen die door mensen zijn gemaakt.
- Voederen van dieren.

- Activiteiten vinden die belangrijk zijn voor het welzijn van specifieke dieren.
- Verzorgen van zieke of gewonde dieren.
- Het verwerken van uitwerpselen.
- De natuurlijke instincten van dieren die per ongeluk mensen verwonden.
- Het beschermen van dieren die met uitsterven worden bedreigd.
- Vervoer.

Nadat jullie team een specifiek probleem heeft gekozen, gaan jullie dit probleem verder onderzoeken. Maak gebruik van meerdere bronnen zoals:

- Nieuwsartikelen
- Documentaires of films
- Interview deskundigen die in dit vakgebied werkzaam zijn
- Doe navraag in de lokale bibliotheek
- Boeken
- Onlinevideo's
- Websites



Probeer tijdens het onderzoeken van het probleem ook meer te weten te komen over bestaande oplossingen. Waarom bestaat dit probleem nog? Waarom zijn de huidige oplossingen niet voldoende? Wat kan er nog worden verbeterd?

Met het hele team - Wanneer jullie team het gevoel heeft dat jullie het gekozen dier en het probleem goed kennen, kunnen jullie dit vastleggen. Ga dan verder met het 'Bedenk een innovatieve oplossing' gedeelte.

Bedenk een innovatieve oplossing

Na het kiezen en onderzoeken van een probleem is het tijd om een oplossing te gaan bedenken. Iedere oplossing is een goed begin. Het uiteindelijke doel is een innovatieve oplossing te ontwikkelen die onze samenleving beter maakt. Dat kan door iets te verbeteren dat al bestaat, iets bestaands op een nieuwe manier te gebruiken of iets totaal nieuws uit te vinden.

Met het hele team - Denk eens na over het volgende:

- Wat kan er worden verbeterd? Wat kan er op een nieuwe manier worden gedaan?
- Kan jullie oplossing ervoor zorgen dat mensen en dieren productiever samenwerken, of gezonder of gelukkiger samenleven?
- Kunnen jullie een nieuwe manier bedenken waarop we met dieren werken of ze bestuderen?
- Kunnen jullie het aanpassingsvermogen van een bestaand dier gebruiken (biomimetica) om het probleem dat jullie hebben gekozen op te lossen?

TIP

Denk na over jullie probleem zoals je een puzzel oplost. Brainstorm!
Bekijk het probleem eens van de andere kant en denk er op een totaal andere manier over na. Gebruik jullie verbeelding! Doe gek, zelfs een 'gek idee' kan inspiratie geven voor een briljante oplossing. Test een idee (of meerdere), maar houd er rekening mee dat jullie eerste idee misschien niet helemaal werkt en wat verbeteringen nodig heeft.

Hebben jullie erover nagedacht hoe iemand ervoor kan zorgen dat jullie oplossing werkelijkheid wordt? Het onderzoek dat jullie hebben gedaan, helpt jullie om vragen te beantwoorden zoals:

- Waarom werkt jullie oplossing wel en waarom werken andere oplossingen niet?
- Hoeveel gaat het kosten?
- Is er speciale technologie nodig voor jullie oplossing?
- Kan iedereen jullie oplossing gebruiken, of is er slechts een kleine groep die er voordeel bij heeft?

Bedenk dat jullie oplossing niet compleet nieuw hoeft te zijn. Uitvinders verbeteren ook vaak bestaande ideeën of gebruiken iets bestaands op een nieuwe manier!

TIP

Een goede oplossing kan een apparaat of technologie zijn maar dat hoeft niet.
Kijk naar de oplossing die volgens jullie het beste het probleem oplost. Jullie team moet aan de jury kunnen uitleggen waarom jullie oplossing beter is dan bestaande oplossingen.

Deel met anderen

Deel de oplossing die jullie hebben ontworpen of bedacht! Denk er eens over na wie geholpen zou zijn met jullie oplossing. Hoe kunnen jullie deze mensen laten weten dat jullie hun probleem hebben opgelost?

- Kunnen jullie het onderzoek en de oplossing presenteren aan mensen die dieren bezitten, verkopen of verzorgen?
- Kunnen jullie het onderzoek en de oplossing delen met een deskundige of iemand die jullie geholpen heeft meer te weten te komen over jullie probleem?
- Kunnen jullie nog andere mensen bedenken die in jullie idee geïnteresseerd zouden zijn?

TIP

Maak gebruik van de talenten van jullie teamleden bij het presenteren van jullie onderzoek en oplossing. Zoek een creatieve manier om jullie onderzoek en oplossing uit te leggen, maar onthoud dat het ook belangrijk is jullie gekozen probleem en oplossing duidelijk te maken. Het delen van de oplossing mag op verschillende manieren: simpel of ingewikkeld, serieus of grappig, als de mensen er maar van leren.

Welke manier van presenteren jullie ook kiezen, vergeet niet om plezier te hebben, dat is het belangrijkste!

De projectpresentatie

Iedere uitvinder moet zijn of haar idee aan mensen laten zien die kunnen helpen het idee werkelijkheid te laten worden, zoals ingenieurs, investeerders of fabrikanten. Net als voor andere uitvinders is de projectpresentatie de kans voor jullie team om jullie project te delen met de projectjury.

Op alle regiofinales is de projectpresentatie een onderdeel van het juryproces. Jullie mogen zelf kiezen welke presentatiestijl jullie willen gebruiken, zolang de basisinformatie over jullie project wordt gedeeld. Vraag bij de regiopartner na wat de mogelijkheden (beamer, pc) en/of beperkingen zijn (geluid, grootte).



In de presentatie kunnen jullie gebruik maken van: posters, een presentatie (PowerPoint of Prezi)*, modellen/prototypes, filmpjes* of rekwisieten, kostuums en nog veel meer. Wees creatief, maar denk eraan dat jullie alle belangrijke informatie overbrengen op de jury.

* Vraag wel goed na welke middelen beschikbaar zijn tijdens een finale.

Om kans te maken op een projectprijs moeten jullie:

- Een **probleem** kiezen dat voldoet aan de criteria van dit seizoen.
- Jullie **innovatieve oplossing** presenteren.
- Uitleggen hoe jullie de oplossing **met anderen** hebben **gedeeld** voorafgaand aan de finale.

En jullie presentatie moet voldoen aan de volgende eisen:

- De presentatie moet 'live' zijn. Jullie mogen wel filmpjes of foto's gebruiken ter ondersteuning (indien mogelijk).
- Betrek alle teamleden op een of andere manier bij de projectjurering.
- De presentatie mag, inclusief klaarzetten, maximaal 5 minuten duren en moet worden gegeven zonder hulp van volwassenen.



Door slim gebruik te maken van de projectpresentatie kan jullie team ook de jury duidelijk maken welke bronnen jullie hebben gebruikt, hoe jullie het probleem hebben geanalyseerd, bestaande oplossingen hebben bekeken, welke elementen jullie oplossing innovatief maken en welke plannen of mogelijkheden er zijn om de oplossing daadwerkelijk te implementeren.

Projectbronnen



FIRST® en Stichting Techniekpromotie hebben geen controle over de inhoud en kunnen er niet verantwoordelijk voor worden gehouden. Ze worden hier alleen vermeld als optionele, extra informatie. Bekijk en beoordeel zelf de geschiktheid van bronnen voor het team.

Video's

Nederlands

Hulphonden

Diverse afleveringen van schoolTV gericht op hulphonden.

<http://www.schooltv.nl/video/hulphond-hulp-voor-gehandcapten/#q=hulphond> (7-12 jr)

<http://www.schooltv.nl/video/het-klokhuis-hulphond-2/#q=hulphond> (9-12jr)

<http://www.schooltv.nl/video/zapp-weekjournaal-12/#q=hulphond> (van 05.04 tot 10.50 / 9-12 jr)

Aflevering van schoolTV met daarin veel voorbeelden van dieren die mensen helpen.

<http://www.schooltv.nl/video/nieuws-uit-de-natuur-dieren-helpen-mensen/#q=mensen%20helpen%20dieren>

Vogels helpen in de winter.

<http://www.schooltv.nl/video/vogels-helpen-in-de-winter-op-wat-voor-manieren-kun-je-vogels-in-de-winter-helpen/#q=mensen%20helpen%20dieren>

Dieren raken af en toe in problemen die ze niet zelf kunnen oplossen. Gelukkig kunnen wij ze helpen.

<http://www.schooltv.nl/video/nieuws-uit-de-natuur-dieren-helpen/#q=mensen%20helpen%20dieren>

Voor dieren zijn wegen heel gevaarlijk. Want hoe komen ze naar de overkant zonder overreden te worden? Om de dieren een handje te helpen met oversteken kunnen we van alles doen.

<http://www.schooltv.nl/video/een-oversteekplek-voor-dieren-we-helpen-een-handje/#q=mensen%20helpen%20dieren>

Crittercam – Leer meer over de manier waarop National Geographic's Crittercam het bestuderen van dieren zowel productiever en minder verstorend voor de dieren maakt.

<http://www.nationalgeographic.nl/video/vogelperspectief-deze-arend-vliegt-met-camera>

<http://www.nationalgeographic.nl/artikel/primeur-reuzenmanta-s-uitgerust-met-camera>

Engels

Guide dog training – Find out what it means to train and work with a guide dog.

<http://www.wmur.com/new-hampshire-chronicle/thursday-february-12th-guide-dog-training/31315342>

Making peace with lions - Richard Tuere describes his invention to help people and lions live more peacefully together in Kenya.

http://www.ted.com/talks/richard_turere_a_peace_treaty_with_the_lions



Websites en artikelen

Nederlands

De magie tussen paard en kind.

<http://www.paardenkind.nl/>

Wat is biomimicry en hoe kan het helpen bij het oplossen van problemen?

<http://www.biomimicrynl.org/wat-is-biomimicry.html>

Voorbeeld van een werkblad van het lespakket 'Technieken uit de natuur – biomimicry op het schoolplein'.

<http://firstlegoleague.nl/wp-content/uploads/2016/09/Stichting-Biomimicry-Werkblad-Vind-me-dan.pdf>

Je kunt het gehele lespakket bestellen via <http://winkel.ivn.nl/biomimicry-digitaal.html>

Het dierenrijk. Een overzicht wat verstaan wordt onder het dierenrijk.

<http://www.hetdierenrijk.nl/>

Informatie over fokprogramma's in dierentuinen.

<http://www.kennislink.nl/publicaties/fokken-doe-je-zoo>

WNF Rangers. Informatie over wilde dieren en de problemen waar zij mee te maken hebben.

<https://www.rangerclub.nl/>

Dierentuinen zijn een ideale plek om meer over dieren te weten te komen. Zoek ook een dierentuin bij jullie in de buurt.

<http://dierentuin.com/dierentuinen.html>

Biomimicry. Wat is het? Biomimicry op en rond het schoolplein.

<http://firstlegoleague.nl/wp-content/uploads/2016/09/FIRST-LEGO-League.pdf>

Engels

Animal Kingdom – See what scientists include in the animal kingdom and find links to more information about specific categories of animals.

<http://www.kidport.com/reflib/science/animals/Animals.htm>

Animal swap – Have you ever thought about what a puffin costs? Find out why many zoos and aquariums trade animals rather than buying them.

<http://n.pr/1pSVa0>

Biomimicry – What is biomimicry and how can it help you solve problems?

<http://www.asknature.org>

Crittercam – Learn about how National Geographic's Crittercam makes studying animals both more productive and less disruptive for the animals.

<http://animals.nationalgeographic.com/animals/crittercam/>

Delving into Dung – You can learn a lot about animals by studying their poop.

<https://www.sciencenewsforstudents.org/article/cool-jobs-delving-dung>

Earth Rangers – The Earth Rangers blog posts articles about interesting animals and the problems they face.
<http://www.earthrangers.com/wildwire>

Go local – Zoos, aquariums, and animal sanctuaries often provide great resources and programs to learn about animals. Use a search engine to find these animal resources in your area or around the world.

Meet a zoo animal – The Association of Zoos and Aquariums would like to show you how zoos and aquariums work with all sorts of animals.
<http://azaanimals.org/>

Boeken

Nederlands

Alles wat je wilde weten over dieren en hun manieren (+10j.) – ISBN: 9789024360925
Lannoo's Dierenencyclopedie – ISBN: 9789401424158
Op expeditie met Freek Vonk – ISBN: 9789048814596
Mijn hond mijn vriend jachthonden en werkhonden – ISBN: 9789051415261

Engels

Scientists in the Field

This series from the publisher Houghton Mifflin contains many books about scientists and other professionals who work with animals. Some examples include:

The Frog Scientist (2011)
The Hive Detectives (2010)
The Octopus Scientists (2015)
Swimming with Hammerhead Sharks (2011)
Wild Horse Scientists (2012)

Wild Animal Neighbors: Sharing Our Urban World

Learn about the conflicts between seven different animals and the people they encounter in cities around the world.

By Ann Downer, Twenty-First Century Books (2014)

Working Like a Dog: The Story of Working dogs through history

Provides many examples of the ways that humans have interacted with dogs throughout history.

By Gena K. Gorrell, Tundra Books (2003)



Vraag een deskundige

Praten met deskundigen (mensen die zich beroepsmatig bezighouden met het onderwerp van de challenge van dit jaar) is een goede manier voor jullie team om:

- meer te leren over het onderwerp van de challenge;
- mogelijke oplossingen te ontdekken voor jullie ANIMAL ALLIESSM probleem;
- bronnen te ontdekken die jullie kunnen helpen met jullie onderzoek;
- feedback te krijgen op jullie innovatieve oplossing.

Voorbeelden van deskundigen

Wie kunnen jullie vragen?

Bij het zoeken naar deskundigen die kunnen helpen met jullie project, kan jullie team overwegen contact op te nemen met mensen die werkzaam zijn in onderstaande beroepen. Jullie kennen waarschijnlijk nog wel meer mensen die werken in andere banen die net zo relevant zijn. Veel bedrijven, beroepsverenigingen, overheden en websites van universiteiten hebben gegevens om in contact te komen met deskundigen.

Aquariaan (aquariumhouder)	Zorgt voor aquatische (water) dieren door ze te voeren, trainen en te verzorgen.	Aquaria, maritieme onderzoekslaboratoria, Staatsbosbeheer, (zeezoog)dierenparken, dierenwinkel
Boer, boerderijmanager of bedrijfsleider van een boerderij	Beheert een boerderij die gewassen, vee of zuivelproducten produceert.	Boerderijen, universiteiten
Boswachter of jachtopziener	Handhaaft de wet met betrekking tot vissen, jagen en het bezit van wilde dieren.	Gemeente, provincie, Staatsbosbeheer, overheidsinstelling (B: FAVV, NL: NVWA)
Dierenarts	Geeft medische hulp aan dieren.	Dierenarts, boerderijen, aquaria, dierentuinen, stallen, dierenwinkels, universiteiten, bedrijven die producten voor dieren maken.

Dierencurator	Beheert een verzameling van dieren. Kan betrokken zijn bij de planning van het verzorgen, tentoonstellen, verrijken, verkopen of ruilen van dieren.	Dierentuinen, aquaria, dierenopvang
Dierenverpleegkundige	Iemand die een dierenarts helpt bij het behandelen of bestuderen van dieren.	Dierenarts, laboratorium, universiteit, boerderij.
Dierenverzorger	Verzorgt dieren in gevangenschap door ze te voeren, te trainen en voor hun algemene welzijn te zorgen.	Dierentuinen, aquaria, dierenasiel.
Dierkundige (zoöloog)	Bestudeert dieren en hoe ze zich gedragen en reageren in hun ecosystemen.	Universiteiten, overheidsinstanties, medische onderzoekslaboratoria, musea, dierentuinen.
Herder	Zorgt voor vee op plekken waar dieren door weilanden dwalen	Boerderijen, landgoed, traditionele gemeenschappen, natuurgebieden
Trainer	Traint dieren voor gehoorzaamheid, betere prestaties, het berijden of het helpen van mensen.	Hondenscholen, maneges, dierentuinen, hulpdieren vereniging.
Veefokker	Iemand die op een boerderij werkt waar dieren worden gehouden.	Veehouderijen, boerderijen
Voedingsdeskundige	Gebruikt wetenschappelijke kennis over voedsel om opties en aanpassingen voor diervoedingen te maken.	Dierentuinen, aquaria, bedrijven die diervoeding maken.
(Wilde) dierenbioloog	Bestudeert dieren en hoe ze zich gedragen en reageren in hun ecosystemen.	Universiteiten, overheidsinstanties, medische onderzoekslaboratoria, museums, dierentuinen.
Wilde dieren rehabilitatiemedewerker	Verzorgt zieke, gewonde of weesdieren met het doel deze weer terug te zetten in het wild.	Zeehondencentrum Pieterburen

Wie kennen jullie?

Een van de beste onderzoeksmiddelen voor het project is jullie eigen team. Denk bijvoorbeeld aan wie jullie kennen. De kans is groot dat jullie een deskundige kennen die op de een of andere manier werkt of te maken heeft met dieren. Vraag aan jullie familie, coach of leraren of zij iemand kennen die met dieren werkt.

Gebruik de lijst van deskundigen om te helpen bij het brainstormen. Denk aan mensen die dieren bestuderen, ze verzorgen of behandelen. Denk aan de techniek die wordt gebruikt door mensen om voor (betere leefomstandigheden van) dieren te zorgen. Wie maakt die technologie?



Maak een lijst van de mensen die jullie willen interviewen voor jullie onderzoeksproject.

Hoe vraag je om een interview?

Met het hele team – Bekijk met alle teamleden jullie lijst met deskundigen en kies er één of meer van wie jullie denken dat hij of zij jullie het beste bij het onderzoek kan helpen. Doe vervolgens wat vooronderzoek, voordat jullie deze deskundige gaan interviewen. Probeer er bijvoorbeeld achter te komen wat deze persoon te maken heeft met het thema van dit jaar. Vooronderzoek helpt ook om samen met het hele team te besluiten wat jullie gaan vragen.



Ga vervolgens met jullie team aan de slag om in contact te komen met de deskundige die jullie hebben gevonden. Leg kort uit wat de FLL is. Leg ook kort uit wat jullie dit seizoen aan het onderzoeken zijn. Vraag ten slotte aan de deskundige of je hem/haar mag interviewen en vertel wat jullie willen vragen tijdens het interview.

Wat kunnen jullie vragen?

Maak een lijst met vragen voordat het interview plaatsvindt. Denk bij het maken van de lijst en het voorbereiden van de vragen aan het volgende:

- Gebruik het onderzoek dat jullie zelf al hebben gedaan om na te denken over vragen die jullie aan de deskundige willen stellen. Denk na over vragen die hij of zij kan beantwoorden.
- Denk aan het doel van het onderzoeksproject. Stel vragen die jullie helpen meer te weten te komen over jullie onderwerp en bij het ontwerpen van een innovatieve oplossing.
- Zorg dat de vragen kort en relevant zijn. (Probeer zo duidelijk mogelijk te zijn in wat jullie willen weten). Hoe duidelijker jullie zijn, hoe groter de kans op een bruikbaar antwoord voor jullie project.



- Vraag de deskundige niet om een oplossing te bedenken voor het probleem dat jullie team heeft gekozen. De oplossing moet het resultaat zijn van het eigen werk van jullie team. De deskundige kan jullie natuurlijk wel helpen meer te weten te komen over een bepaald onderwerp en kan feedback geven nadat jullie een oplossing hebben gekozen.

Vergeet niet, aan het einde van het interview, te vragen of jullie de deskundige nog een keer mogen benaderen. Het kan zijn dat jullie later nog andere vragen hebben. Vraag of de deskundige bereid is aanvullende vragen te beantwoorden per telefoon of e-mail. Misschien is hij of zij bereid nog een keer af te spreken of om een rondleiding door zijn of haar werkplek te geven. Durf (netjes) te vragen!



Laat tijdens het interview 'Gracious Professionalism' zien. Behandel de deskundige met respect, op dezelfde manier als jullie met elkaar omgaan. Bedank hem of haar voor zijn of haar bijdrage!

Meer informatie

- Bekijk regelmatig de veel gestelde vragen voor het project. Hier zullen we veel voorkomende vragen toelichten: <http://firstlegoleague.nl/updates/> . De antwoorden en updates die op deze pagina vermeld worden, vervangen de teksten in deze tekst en zullen gebruikt worden tijdens de beoordeling op de finale.
- De *FIRST* LEGO League Coach Wegwijzer bevat een introductie van de FLL, de challenge, finales en jureringen. De Coach Wegwijzer is te downloaden via <http://firstlegoleague.nl/deelnemers/coach/>.
- Op de finale zal jullie team worden beoordeeld aan de hand van het standaard juryformulier. Bekijk het formulier en belangrijke andere informatie over de projectjurering op de website: <http://firstlegoleague.nl/deelnemers/jurering/project/>



Als jullie nog meer vragen over het project hebben, stuur dan een e-mail naar [fll\(at\)techniekpromotie.nl](mailto:fll(at)techniekpromotie.nl)