



ELSŐ[®] Robotikai verseny Mentori útmutató

FIRST[®] is a global robotics community that prepares young people for the future.



Tartalomjegyzék

Áttekintés ELSŐ® Robotikai verseny	3
Tipikus szezonnapár	3
A dokumentum áttekintése	4
A vezető mentor szerepe	5
Ifjúságvédelmi Program	5
Méltányosság, sokszínűség és befogadás (ED&I)	7
Biztonság	7
Csapatkapcsolattartási felelősségek	7
Mentor:	7
Csapat adminisztrátora:	8
Csapat toborzás	8
Sokszínűség a csapattoborzásban	8
Csapattagok keresése	8
Mentorok toborzása	9
A csapat felkészítése a sikerre	10
Szerepek fejlesztése a csapaton belül	10
Értekezlet ütemezése	10
Feladatok, stratégiák és stressz	10
Javasolt eszközök	10
A fenntarthatóság biztosítása	10
Költségvetés és pénzügyek	11
Támogatások	11
Díjak	11
Alkatrész készlet	11
Kickoff	12
Hogyan közelítsük meg az építési szezont?	12
Esemény után	13
Események	13
ELSŐ Bajnokság	13
Holtszezon	13
Erőforrások	14

A FIRST® Robotics Competition áttekintése

A diákcsoportok kihívást kapnak az ipari méretű robotok tervezésére, építésére és programozására, valamint a díjakért való versenyzésre, miközben csapatidentitást is létrehozhatnak, pénzt gyűjtenek, csapatmunka-készségeket csiszolnak, és előmozdítják a STEM iránti tiszteletet és megbecsülést a helyi közösségen belül. Az önkéntes szakmai mentorok idejüket és tehetségüket kölcsönzik az egyes csapatok irányítására. Ez a lehető legközelebb áll a valós mérnöki munkához. A FIRST® programok hozzáférést kapnak az oktatási és karrier-felfedezési lehetőségekhez, az exkluzív ösztöndíjakhoz és munkaadókhoz való kapcsolatokhoz, valamint *egy életre szóló helyet kapnak a FIRST közösségben.*

Kérjük, látogasson el a [Jövőkép és küldetés weboldalunkra](#), ha többet szeretne megtudni a FIRST-ről és alapvető értékeinkről.

Tipikus szezonnaplár

Ennek a naptárnak az a célja, hogy segítsen a mentoroknak megismerni az egyes évszakokban bekövetkező főbb eseményeket. Tekintse meg a [FIRST® Robotics versenynaptárát online](#) az egyes szezonok pontos határaiért.

Egész éves tevékenységek:

A csapat fenntarthatóságának biztosítása érdekében a csapatoknak egész évben ezekre a dolgokra kell összpontosítaniuk:

- Adománygyűjtés (lásd a [Költségvetés és pénzügyek](#) részt)
- Tájékoztatási

Május – szeptember

A május-szeptember a holszezon részének számít, és egyes csapatok dönthetnek úgy, hogy szünetet tartanak, míg mások továbbra is találkozhatnak. További információért tekintse meg a [Szezonon kívüli](#) részt.

- Hozd létre/frissítsd az új/visszatérő csapatodat ([a kezdéshez](#) [jelentkezz be az ELSŐ](#) irányítópultra)
- Adománygyűjtés és támogatások igénylése (lásd a [Költségvetés és pénzügyek](#) részt)
- Vezető mentor 1 és 2 ifjúságvédelmi szűrés (4 évente esedékes)
- Lépjen kapcsolatba programközvetítő partnerével a szezonon kívüli eseményeken vagy a helyi képzési lehetőségeken

Szeptember

Szeptemberben a csapatok általában újra találkozni kezdenek (ha szünetet tartottak), és elkezdnek felkészülni a következő szezonra. Ez egy nagyszerű alkalom új készségek fejlesztésére, valamint a szponzorokkal és a közösséggel való kapcsolattartásra.

- Diákok és mentorok toborzása
- Házigazda csapat biztonsági találkozója (lásd az [Ifjúságvédelmi Program](#) és a [Biztonság](#) részt)
- Az esemény kiválasztásának első köre (lépésről lépésre lásd ezt a [felhasználói útmutatót](#))
- Válassza ki az Alkatrész készlet opciókat (további információkért tekintse meg [ezt a naptári emlékeztetőt](#))
- Válassza ki, hogy melyik Kickoffon szeretne részt venni ([az utasításokért nézze meg a](#) Kickoff weboldalát)
- A csapattagok készségfejlesztése
- Tekintse át az elérhető támogatásokat (lásd a [Támogatások](#) részt)

Október

Októberben a szezonra való felkészülés tovább folytatódik, sok csapat tovább fejleszti készségeit, és elkezd a készletre és a felszerelésre összpontosítani.

- További események kiválasztása
- Megnyílik a Biztonsági Animációs Díj (további részletekért tekintse meg a [Biztonság weboldalt](#))
- *Megnyílik az ELSŐ* Bajnokság várólistájára való regisztráció (a [regisztrációval kapcsolatos részletekért tekintse meg a Bajnokság jogosultsági feltételei](#) weboldalt)
- Leltári eszközök és anyagok

November

November az, amikor a csapatok elkezdik véglegesíteni a szezon terveit (számos regisztrációs határidővel), és elkezdhetnek dolgozni a díjak benyújtásán.

- Megnyílik a FIRST Impact Award, a Woodie Flowers Award és a Dean's List Award pályázati beadványa (további részletekért lásd a [Awards weboldalt](#))
- Az esemény regisztrációja lezárult
- Kezdeti esemény fizetési határidő
- Határidő annak kiválasztására, hogy csapata melyik Kickoffon kíván részt venni ([az utasításokat a Kickoff weboldalán](#) találja)
- Határidő annak kiválasztására, hogy csapata hogyan kapja meg az alkatrészkészletet
- A Kickoff előtti utalványok elérhetők ([további részletekért tekintse meg az](#) Alkatrészkészlet weboldalt)

December

December az, amikor a csapatok megteszik az utolsó előkészületeket a szezonra, például véglegesítik az üzlet nyitvatartási idejét, megtervezik a kezdőrúgást, és befejezik a szezon előtti felszerelések vagy anyagok beszerzését.

- *FIRST* Choice 1. forduló (további részletekért nézze meg az [Alkatrészkészlet weboldalt](#))
- Lezárult a Biztonsági Animációs Díj (további részletekért látogasson el a [Biztonság weboldalra](#))

Január

Január nem csak az évet kezdi, hanem a játék megjelenésével és a Build Season kezdetével elindítja az ELSŐ Robotics Competition szezon is.

- Kezdőrúgás (lásd a [Kickoff](#) részt)
- Cserealkatrészek
- További Kickoff utalványok állnak rendelkezésre ([további részletekért tekintse meg az](#) Alkatrészkészlet weboldalt)
- A játék Q&A megnyílik
- *FIRST* Choice Round 2 (további részletekért nézd meg az [Alkatrészkészlet weboldalt](#))
- Megkezdődik az összeállítási szezon (lásd az [összeállítási szezon megközelítése](#) szakaszt)
- További esemény fizetési határidő

Február

Február az építési szezon folytatása, és van néhány díjbenyújtási határidő is.

- *ELSŐ* Impact Award, Woodie Flowers Award és Dean's List Award benyújtások esedékessége (lásd a

[Díjak weboldala](#) további részletekért)

Március – április

Márciustól áprilisig a csapatok helyi kerületi és/vagy regionális eseményeken vesznek részt. A szezon csúcspontja az *ELSŐ* bajnokság, amely több tízezer diákot, mentort és önkéntest hoz össze minden korosztályból a tudomány és a technológia végső ünnepére.

- Mielőtt részt vennél egy eseményen, tarts egy felfrissítőt a csapatbiztonságról (lásd az [Ifjúságvédelmi Program](#) és a [Biztonság](#) részt)

- Az ELSŐ bajnokság várólistája regisztráció lezárult (a [regisztrációval kapcsolatos részletekért tekintse meg a Bajnokság jogosultsági feltételei](#) weboldalt)
- Kerületi és regionális események (nézze meg az [Események](#) részt)
- ELSŐ bajnokság (nézd meg az [ELSŐ bajnokság](#) részt)

A dokumentum áttekintése

A mentorálás a FIRST szerves része, és nagyban hozzájárul a program sikeréhez. A csapat minden felnőttje mentor, egyszerűen azért, mert útmutatással vezet. Fontos megjegyezni, hogy a diákoknak útmutatásra, struktúrára, bátorításra és mindenekelőtt szórakoztató élményre van szükségük! Ha helyesen csinálják, ez a tanulási folyamat építi és bővíti a csapattagok önbizalmát és tudását. Ha a folyamat erős alapokkal rendelkezik és megfelelően működik, a mentorok ugyanannyit kapnak, mint a hallgatók.

Ez a dokumentum azokra az információkra összpontosít, amelyek segítik a FIRST Robotics Competition csapatának sikeres lebonyolítását, és segítenek abban, hogy a diákok a legjobb élményben részesüljenek. Feltétlenül nézze meg a [Hatékony mentorálási dokumentumot is](#), ahol tippeket és trükköket talál a mentorálással kapcsolatban. Arra is biztatjuk, hogy ossza meg mindkét forrást a csapat többi mentorával.

A vezető mentor szerepe

A vezető mentor(ok) szerepe csapatonként változik. Minden csapatnak két felnőttre lesz szüksége, akik vezető mentorként működnek, akik regisztrálva vannak a [FIRST Dashboardon](#). Egyes csapatokban egy személy tölti be a szerep nagy részét, másokban az iskolai adminisztrátorok szerepelhetnek vezető mentorként, de a munkát más mentorok végzik, és néhány csapatnak több mentora is van, akik megosztják a munkaterhelést. A munka megosztása teljes mértékben a csapaton múlik, de a vezető mentor(ok) fő feladatai a következők:

- A csapat elsődleges kapcsolattartójaként működik
- Regisztrálja a csapatot a szezonra
- Előnyben részesített események, amelyeken a csapat részt vehet
- [Felszerelés és kezdőrugás](#): Regisztrálj egy Kickoff eseményre, vagy jelezd, hogyan kapod meg a készletedet
- Szervezzon csapattervezeteket
- Csapatszerepkörök hozzárendelése
- Csapatfeladatok delegálása
- Tartsa naprakészen az összes kapcsolattartási adatot az irányítópulton. Adjon meg pontos e-mail címet, levelezési címet és telefonszámot, hogy időben kommunikálhasson a FIRST-szel, különösen az iskolai szünetekben és a csapatutazásokban.
- Kezelje a csapat névsorát a [FIRST Dashboardon](#) keresztül; meghívni a fiatalokat és más mentorokat, gondoskodni arról, hogy regisztráljanak és kitöltsék a [Consent & Release űrlapokat](#)
- Figyelje a [FIRST Robotics versenynaptárát](#)
- Olvas [Csapat e-mail-küldése](#) és [Blogbejegyzések](#) o Mind az 1-es, mind a 2-es vezető mentor automatikusan feliratkozik az e-mailekre, a többi mentor feliratkozhat [Regisztráljon itt](#).
- Biztosítsa, hogy a csapat betartsa az események és a díjak benyújtásának határidejét
- Biztonság: A csapat biztonsági kapitányával együttműködve biztosítja a csapattagok biztonságát. Review az [ELSŐ biztonsági kézikönyvet](#)
- Kijelölt kérdésfeltevők kijelölése a Q&A fórumhoz
- Kövesse a játékkal és a szezonnal kapcsolatos információkat, beleértve a [csapatfrissítéseket is](#)
- [Alkatrészkiértékelés](#): Leltározza az alkatrészkiértékelést, hogy megbizonyosodjon arról, hogy az elemek nem hiányoznak. Hiányzó alkatrész igénylés benyújtása a kiírt határidőig. Használja a

Műszerfalon található Virtuális Alkatrészkészlet utalvány-/jelszókódokat és az Alkatrészkészlet egyéb elemeit

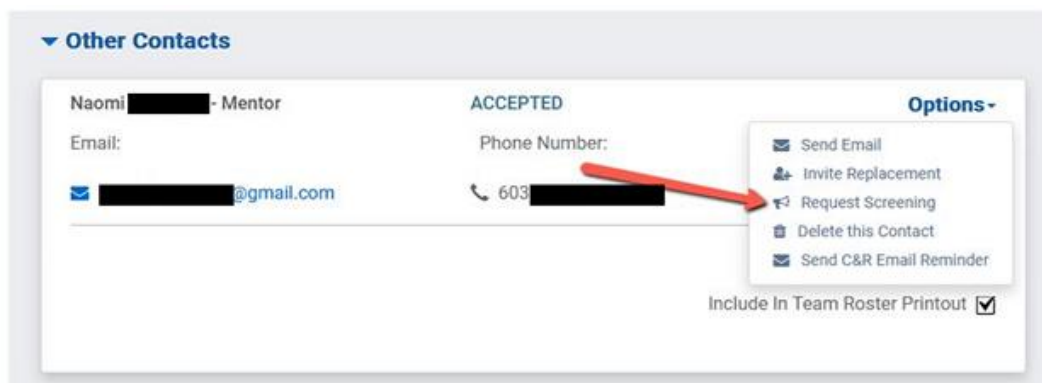
- Biztonságos és befogadó csapatkörnyezet fenntartása

Ifjúságvédelmi Program

Mentorként az Ön szerepének része a diákok biztonságának biztosítása. A *FIRST* arra törekszik, hogy olyan környezetet teremtsen, amelyben a csapattagok fejlődhetnek, tanulhatnak és szórakozhatnak minimális sérülésveszély mellett. A két vezető mentort (az Egyesült Államokban és Kanadában működő csapatok esetében) a *FIRST* Youth Protection Program (YPP) által kell szűrni, de a csapatok dönthetnek úgy, hogy az összes mentort átvizsgálják. A csapatok az [Ifjúságvédelmi Program oldalán](#) részletes útmutatót és [GYIK-et](#) találnak.

A *FIRST* megköveteli, hogy legalább két mentor mindig a diákokkal legyen. Ha az építkezés különböző helyein vannak, akkor a két mentornak látótávolságon belül kell lennie, és megszakíthatónak kell lennie. A *FIRST* azt javasolja, hogy szűrje át a nem vezető mentorokat, ha a csapat találkozási idejének és/vagy tevékenységeinek legalább 30%-ában személyesen és/vagy online vannak jelen. A vezető mentorok az alábbi lépések végrehajtásával kérhetik a mentorokat, hogy töltsék ki a YPP szűrést (lásd az alábbi képernyőképet):

1. Jelentkezzen be az [ELSŐ irányítópultra](#)
2. Kattintson a kék "Elsődleges kapcsolattartók" linkre, amely a Csapat kapcsolatai/névsor oszlopa alatt található
3. Keresse meg a mentori névjegykártyát
4. Kattintson a kapcsolattartó szerepkörkártya jobb felső sarkában található beállításokra
5. Válassza a "Szűrés kérése" lehetőséget. A nem vezető mentor e-mailben kap meghívót, hogy közvetlenül a szűrési szolgáltatóhoz menjen.



Míg az irányítópulton keresztüli szűrés csak az Egyesült Államokban és Kanadában élő önkéntesek számára érhető el, a *FIRST* Youth Protection útmutató és képzés többi része világszerte alkalmazható. A mentorok csoportjai együtt vehetnek részt a képzésen, ami lehetőséget adhat kérdések feltevésére és forgatókönyvek megvitatására. A YPP képzés elérhető az irányítópulton az Access Thinkscape fül alatt vagy a YouTube-on keresztül.



A [FIRST Ifjúságvédelmi Program](#) egyértelmű irányelveket tartalmaz a felnőttek és diákok interakciójára vonatkozóan. A *FIRST programokban dolgozó felnőtteknek* ismerniük kell a FIRST YPP által meghatározott szabványokat, valamint a csapatukat fogadó iskola vagy szervezet által meghatározott szabványokat. Vezető mentorként meg kell értenie ezeket az irányelveket, valamint azt, hogyan érvényesítheti és kommunikálhatja azokat a csapattal dolgozó minden felnőtt számára. A *FIRST* összeállította ezeket az [ifjúságvédelmi képzési videókat](#) is, amelyek célja, hogy a *FIRST* csapatokkal dolgozó felnőttek felismerjék azokat a helyzeteket, amelyek veszélyt jelenthetnek a csapattagok biztonságára, és megtegyék a szükséges lépéseket a sérülések megelőzése és bejelentése érdekében.

A *FIRST* minden résztvevője és önkéntese, bármilyen korosztályban, jelentheti az ifjúságvédelmi aggályokat, az egészségügyi incidenseket és egyéb aggályokat a *FIRST*-nek a [FIRST jelentési portálon](#) keresztül, vagy e-mailben safetyfirst@firstinspires.org. Ne feledje, hogy az Egyesült Államokban és Kanadában vannak olyan törvények, amelyek előírják a fiatalokkal dolgozó személyek számára, hogy jelentsék a gyermekbántalmazás és elhanyagolás ismert vagy feltételezett eseteit. Az Egyesült Államok teljes listáját és egyéb elérhetőségeit a Child Welfare Gateway webhelyén találja: [Állami gyermekbántalmazási és elhanyagolási jelentési számok](#). A kanadai gyermekbántalmazás gyanújának bejelentéséhez szükséges elérhetőségeket a Kanadai Gyermekjóléti Kutatási Portálon találja meg a [Tartományi és Területi Segítségnyújtás](#) oldalon.

Méltányosság, sokszínűség és befogadás (ED&I)

Mentorként az Ön szerepének része, hogy példát mutasson, és minden csapattagot üdvözljön és bevonjon. A *FIRST* elkötelezett a méltányosság, a sokszínűség és a befogadás kultúrájának előmozdítása, ápolása és megőrzése mellett. Elfogadjuk és bátorítjuk a faji, etnikai hovatartozás, nemzeti származás, nem, nemi identitás, nemi kifejezés, szexuális irányultság, fogyatékoság, életkor, vallás, jövedelem, nyelv, tanulási különbség vagy bármely más olyan jellemző különbségét, amely egyedivé teszi felnőtt erőnket és diákjainkat.

A *FIRST* együttműködött a National Alliance for Partnerships in Equity (NAPE) szervezettel, hogy képzést dolgozzon ki mentorok, önkéntesek, partnerek és más kulcsfontosságú érdekelt felek számára, akik közvetlenül a diákokkal dolgoznak, és elkötelezettek amellett, hogy megteremtsék az összetartozás érzését a diákok számára a csapatokban.

Kérjük, hogy minden mentor vegyen részt ingyenes, három részből álló képzési modulunkon, amelynek címe: [Stratégiák a siker ösztönzésére mindenki számára](#). Ezek a modulok speciális stratégiákkal látják el a mentorokat a közösségi kapcsolatok, a hallgatói részvétel, a motiváció, az elkötelezettség és a siker támogatására a hallgatókkal való interakciók bevonó és reflektív tevékenységei révén. A *FIRST* azt javasolja, hogy a mentorok vegyék részt ezen a képzésen, amikor először kezdenek el csapatmentorként részt venni. Azt is javasoljuk, hogy a mentorok évente ismételjék meg ezt a képzést, hogy frissítsék az összes diákkal való legjobb együttműködéshez biztosított eszközöket és stratégiákat.

Azt is javasoljuk, hogy a csapat minden tagja vegyen részt a [FIRST diákoknak tervezett](#) Inspiring Youth Voice *képzésen*. Célja, hogy felvilágosítsa a *FIRST* hallgatóit az ED&I fontosságáról, miközben stratégiákat és ajánlásokat ad a *FIRST* befogadóbb és sokszínűbb környezetének megteremtéséhez.

A *FIRST* csapatoknak ügyelniük kell arra, hogy minden csapattag számára befogadóak legyenek, beleértve a háttérük ismeretét, beleértve, de nem kizárólagosan: névmásaikat, szexuális irányultságukat, kulturális normáikat és egyebeket. Ha többet szeretne megtudni a nemi identitással kapcsolatos kifejezések megértéséről, a csapatok megtekinthetik [az NPR útmutatóját a nemi identitás kifejezéseiről](#).

További forrásokért látogasson el a [Méltányosság, sokszínűség és befogadás képzési és források weboldalra](#), ahol további forrásokat talál a mindenki számára befogadó környezet megteremtésével kapcsolatos ismeretek és gyakorlatok bővítéséhez.

Biztonság

A biztonság kultúrájának meghonosítása olyan érték, amelyet a *FIRST* közösség minden tagjának el kell fogadnia, miközben a *FIRST* küldetését és jövőképét követjük. A biztonság a *FIRST* kultúra

létfontosságú része , mivel a programok minden aspektusában megteremtette a biztonsági vezetés kereteit. A csapatoknak a [FIRST biztonsági kézikönyvet kell](#) használniuk a biztonságos gyakorlatok megértéséhez és végrehajtásához. A FIRST az UL-lel együttműködve online biztonsági képzést is hozott létre a csapattagok és mentorok számára a [Safety Learning Portalon](#) keresztül.

Csapatkapcsolattartási felelősségek

Ez a szakasz a FIRST [irányítópulton belüli csapatmentori kapcsolattartói szerepköröket ismerteti](#) , és azt, hogy a csapatok hogyan fontolhatják meg az adott szerepkörökkel kapcsolatos felelősségek felosztását.

Mentor:

A mentor fontos része minden FIRST Robotics Competition csapatnak. A csapatban regisztrált mentorok száma nincs korlátozva. Arra kérjük a csapatokat, hogy regisztrálják az összes mentort a [FIRST Dashboardon](#) , és vizsgáltsák meg őket az [Ifjúságvédelmi Program](#) szakasz lépéseit követve . A mentoroknak a mentoráláshoz szükséges tippekért és trükkökért a [Hatékony mentorálási dokumentumot](#) is meg kell nézniük. A legfontosabb feladatokat az alábbiakban ismertetjük:

- Ifjúságvédelem: a diákok biztonságának biztosítása. Kezdje a [FIRST Youth Protection weboldalával](#)
- Díjbenyújtások: Segítségnyújtás a [díjpályázatok benyújtásának biztosításában](#).
- Figyelje a [FIRST Robotics versenynaptárát](#).
- Olvas [Csapat e-mail-küldése](#) és [Blogbejegyzések](#) . Mind az 1-es, mind a 2-es vezető mentor automatikusan feliratkozik az e-mailekre, a többi mentor feliratkozhat [Regisztráljon itt](#).
- Kövesse a játékkal és a szezonnal kapcsolatos információkat, beleértve a következőket [Csapat frissítések](#) . Kapcsolattartási adatok: Tartsa naprakészen az összes kapcsolattartási adatot az irányítópulton.
- Alkatrész készlet: Segítsen az összes [alkatrész készlet-folyamatban](#) , például az utalványok ellenőrzésében és a lejárat dátumok ismeretében.
- PR: Segítsen a csapatinformációk gyűjtésében és nyilvános megosztásában.
- Robotszállítás: Ismerje meg a robotszállítással kapcsolatos feladatokat arra az esetre, ha az 1. vagy 2. vezető mentornak támogatásra van szüksége.
- Biztonság: A csapat biztonsági kapitányával együttműködve biztosítja a csapattagok biztonságát. Review az [ELSŐ biztonsági kézikönyvet](#).
- Támogatás: Nyújtson meg minden olyan támogatást, amelyre a vezető mentoroknak vagy csapatnak szüksége lehet.

Csapat adminisztrátora:

Ez a felnőtt képviselő a csapat vásárlója. A pénzügyi kapcsolattartó lehet a legalkalmasabb erre a szerepre, hogy megkönnyítse a csapat regisztrációját, a fizetést és a fizetési határidők betartását. A csapatnak nem kell felsorolnia a csapat adminisztrátorát, mivel a vezető mentorok teljes rendszergazdai jogokkal rendelkeznek. A csapatadminisztrátorok nem hívhatnak meg diákokat vagy mentorokat. A legfontosabb feladatokat az alábbiakban ismertetjük:

- Küldje el a szezonra vonatkozó csapatregisztrációs fizetést az irányítópulton keresztül. Az árak és a fizetéssel kapcsolatos információk a [Költségek és regisztráció weboldalon](#) találhatók.
- Töltse fel a forgalmi adómentességi igazolást, ha van ilyen.
- Töltse ki a [visszaküldéseket](#) és nyújtsa be a W-9 információkat.
- Irányítópult: Segítség a csapatinformációk karbantartásában és frissítésében.
- Figyelje a [FIRST Robotics versenynaptárát](#) a fizetési határidők tekintetében.

Csapat toborzás

Sokszínűség a csapattoborzásban

A stratégiák feltárása, kidolgozása és végrehajtása annak érdekében, hogy befogadóbbá váljon, és minden diák számára biztosítsa a programjainkhoz való hozzáférést (valamint a kulcsfontosságú támogatásokhoz való hozzáférést), kritikus fontosságú a *FIRST* számára, hogy elérje célját és küldetését. MINDEN fiatalnak lehetőséget kell adni arra, hogy tudományos és technológiai vezetővé váljon.

Vezető mentorként létfontosságú szerepe van annak biztosításában, hogy csapata megtestesítse ezt az elkötelezettséget.

Csapattagok keresése

Amikor diákokat toboroznak egy csapatba, fontos megérteni az iskola vagy a helyi közösség lakosságát, és a toborzási erőfeszítéseket a diákok széles körének vonzására összpontosítani. Győződjön meg arról, hogy a toborzási erőfeszítések az iskola vagy a közösség keresztmetszetét érik el azáltal, hogy az egész iskolát megcélozzák, és különböző készségekkel és tapasztalattal rendelkező egyéneket fogadnak. Vonja be és ösztönözze a személyek széles körét, hogy segítsen a toborzásban. A diákok nagyobb valószínűséggel érdeklődnek a részvétel iránt, ha látják és hallják társaikat.

Javaslatok a hallgatók toborzására:

- Használja az [ELSŐ ED&I hallgatói toborzási stratégiák tiplapját](#).
- Használja az [ELSŐ videókat](#).
- Akaszd ki a plakátokat az iskolában, a helyi könyvtárban, a vállalkozásokban és a szponzoráló szervezetekben.
 - Nézze meg a *Toborzás* részt [Csapatmenedzsment weboldal](#) szórólapsablonokhoz.
- Promóciós anyagok szerepeltetése az iskolai hírlevelekben vagy az iskola weboldalain.
- Tartson diákgyűlést, ahol az *ELSŐ* robotikai verseny videó és bemutató látható.
- Kérjen meg egy helyi vagy előző évi csapatot, hogy tartson bemutatót egy iskolai vagy közösségi rendezvényen.
- Adjon áttekintést a *FIRST* Robotics Competition versenyről egy osztálysorozatban, ahol különféle diákok vesznek részt.
- Vonja be a helyi vállalatok felnőttjeit, egyetemi hallgatókat és a *FIRST* öregdiákokat, hogy beszéljenek a részvétel értékéről.
- Vonja be a *FIRST* öregdiákjait és más *FIRST* csapatok résztvevőit a hír terjesztéséhez.
- Használja ki [az ELSŐ történeteket](#)

Ifjúsági regisztráció

Az ifjúsági csapat minden tagjának ki kell töltenie az online ifjúsági regisztrációt, hogy részt vehessen az *ELSŐ* csapat találkozóin, eseményein vagy versenyein. Tudj meg többet az ifjúsági regisztrációs rendszerről és a kezdésről. Ha van olyan diákja vagy szülője, aki nem tudja elektronikusan elvégezni az ifjúsági regisztrációt, kérjük, forduljon a [helyi programközvetítő partnerhez](#), és kérjen kivételt, és szerezze be a beleegyezési és felmentési űrlap nyomtatott példányát.

Ha segítségre van szüksége az ifjúsági regisztráció kitöltésében, kérjük, irányítsa a szülőket/gondviselőket és a diákokat, hogy vegyék fel a kapcsolatot a csapattámogatással az 1-800-871-8326 telefonszámon, [e-mailben](#) vagy a www.firstinspires.org weboldalunkon található csevegési funkción keresztül.

Mentorok toborzása

Bárki lehet a *FIRST* Robotics Competition mentora. Az idő és az érdeklődés az egyetlen követelmény. A sokszínű mentorok csak a csapat javát szolgálják; Egyes mentorok üzleti szakértelmet, mások technikai

szakértelmet hoznak, mások pedig nagyszerűek a marketingben. Egy *FIRST* csapat mindezeket a készségeket használhatja. Sok felnőtt szeretne segíteni, de nem tud minden találkozón elkötelezni magát, ezért a mentorok erősségeinek és gyengeségeinek és a csapat igényeinek megértése segít azonosítani azokat a területeket, ahol további támogatásra lesz szükség. A mentorok lehetnek szülők, tanárok, mérnökök, főiskolai hallgatók, cserkészvezetők, *FIRST* öregdiákok vagy a helyi közösség tagjai. Győződjön meg arról, hogy a toborzási erőfeszítések elérik a közösség keresztmetszetét. A csapattagok kényelmesebbek lehetnek, ha a csapatban vannak olyan mentorok, akik hasonló háttérrel és érdeklődési körrel rendelkeznek, mint a sajátjuk. A hallgatók sokat tanulhatnak változatos élet-, munka- és tanulási tapasztalatokkal rendelkező egyénektől is.

Mindig kezdje azzal, hogy azonosítja a szükséges segítséget és a segítséghez szükséges időt. Fontos, hogy ismerd a közösségedet. Kezdje azzal, hogy megkérdezi csapata szüleit/gondviselőit és családtagjait, hogy megtudja, vannak-e potenciális mentorok ebben a csoportban, vagy ismernek-e valakit, aki technikai vagy nem technikai szempontokban tud segíteni. A környező területekről (vagy akár a világ minden tájáról) érkező csapatok vagy mentorok is hajlandók lehetnek videocsevegni, hogy segítsenek.

Egyes csapatoknak nincs szükségük technikai segítségre; támogatásra van szükségük az adminisztratív munkához, a marketinghez, az utazástervezéshez, a rendezvényekre való utazáshoz, az adománygyűjtéshez stb. Vagy segítségre lehet szükségük az üzleti terv kidolgozásához, vagy a főiskolai és karrier-előkészítés megismeréséhez. Mint korábban említettük, mindig kezdje azzal, hogy azonosítja a szükséges segítséget és a segítségnyújtáshoz szükséges időt.

Az NI által szponzorált FIRST Mentor Network

A mentorok megtalálásának másik módja az [NI által szponzorált FIRST Mentor Network](#). Ez egy interaktív platform, amely lehetővé teszi a csapatok számára, hogy mentorokat találjanak, akikkel virtuálisan vagy személyesen dolgozhatnak együtt helyben vagy országszerte, néhány órára vagy egy szezonra. A vezető mentorok csapatprofil építhetnek, kiemelve a sikereket, célokat, valamint a kívánt mentori készségeket és tapasztalatokat.

A csapat felkészítése a sikerre

A robotépítés csak egy a sikeres csapat számos eleme közül. A csapatoknak szerepekre, időgazdálkodásra és tervekre van szükségük a fenntarthatóság biztosításához.

Szerepek fejlesztése a csapaton belül

Alakítsa ki a szerepeket, hogy a csapattagok úgy érezzék, hogy részt vesznek a folyamatban. Beszéljen a készségekről, projektekről és alprojektekről, alcsapatokról, élvezetről, időkorlátokról és az iskola vagy az ELSŐ által meghatározott szabályokról. Tekintse meg a [Hogyan: Csapatszervezés](#) vagy a [Hogyan: Hatékony vezetés](#) forrásokat.

Értekezlet ütemezése

Minden csapatnak el kell döntenie a számukra megfelelő találkozó ütemezését. Egyes csapatok dönthetnek úgy, hogy a feladatokról függően személyesen és távolról is találkoznak. A távoli együttműködésnek megvannak a maga pozitívumai és negatívumai, ezért a csapatoknak fel kell mérniük, hogy mi működik a legjobban az egyes feladatokhoz. A csapatok a [Útmutató: Online értekezletek lebonyolítása útmutatóban](#) tippeket találnak a távoli értekezletek felépítéséhez.

A csapatnak szükséges értekezletek száma attól függően változik, hogy a csapat mit próbál elérni. Sok csapat hetente egyszer vagy kétszer találkozik nyáron/ősszel, de gyakrabban találkozik az építési szezonban. Nézd meg a [Hogyan közelítsd meg a szezon összeállítását](#) részt, ha segítségre van szükséged a csapated értekezlet-ütemezésének megtervezéséhez.

Feladatok, stratégiák és stressz

Segítsen a csapattagoknak tisztázni a feladatokat és stratégiai terveket kidolgozni az egyes munkákhoz. A bonyolultságot tartalmazó feladatlista meghatározása és az idővonalhoz való viszonyuk bemutatása megkönnyítheti a csapattagok számára a tervezést és a közös munkát a munka sikeres befejezése érdekében. Ne feledje, hogy nem csak robotot épít, hanem csapatot is. Szórakoztató feladatokat és csapatépítő tevékenységeket kell beépíteni.

Figyelje a komoly stressz jeleit a csapattagok körében. Itt az ideje, hogy beavatkozzon, és megkérdezze, szüksége van-e segítségre, vagy javasolja, hogy tartsanak egy kis szünetet. A fiatalok (6-17 évesek) 17%-a tapasztal mentális egészségi rendellenességet ([NAMI, 20. 20.](#)), és fontos, hogy a diákok (és a mentorok) szünetet tarthassanak.

Javasolt eszközök

Az egyik legfontosabb dolog, amire szüksége van egy robot megépítéséhez, az eszközök. A 3847-es csapattal, a Spectrummal együttműködve elkészítettük a [Szerszámmajánlások a FIRST Robotics Competition Teams számára dokumentumot](#). Ez a dokumentum a FIRST újabb csapatainak segítségére szolgál, és tartalmazza a kezdő eszközök listáját, valamint javaslatokat a drágább eszközökre és gépekre, amelyeket a csapatok esetleg be szeretnének szerezni.

Bár a Rookie Kickoff Kit tartalmaz egy számítógépet, amely képes futtatni a robot programozásához és működtetéséhez szükséges összes szoftvert, javasoljuk, hogy a csapatok lehetőség szerint rendelkezzenek legalább egy további számítógéppel a programozáshoz. A csapatok további gépeket is szeretnének rendelkezésre bocsátani a CAD-szoftverek vagy a csapat támogatására használt eszközök (pl. fotó- vagy videószekesztő szoftver) futtatásához. Egyes szoftverek ingyenesen elérhetők a csapatok számára a [Virtual Kiten](#) keresztül.

A fenntarthatóság biztosítása

A fenntarthatóság kulcsfontosságú a program hosszú élettartamának biztosításához az iskolában/közösségben, valamint a program diákokra gyakorolt hatásának biztosításához. A fenntarthatóság biztosítása azt jelenti, hogy a csapat a csapat megtartására összpontosít mind a diákok, mind a mentorok számára.

A fenntarthatóság a csapat kultúrájával kezdődik, hogy szívesen fogadják az új tagokat, és otthont adjanak a veterán tagoknak. A csapat mérete az egyes csapatok helyzetétől függ, és a finanszírozástól, az erőforrásoktól és a helytől függ. A csapat mérete a szezonok előrehaladtával apadhat és áramolhat. A mentoroknak tisztában kell lenniük a végzős és a toborzási aránysal, hogy a csapat ne legyen túl kicsi vagy túl nagy. Hivatkozzon a [_fizetési határidőkre](#).

Csapatborzás rész tippeket talál az új diákok és/vagy mentorok toborzásához.

A vezető mentorok kritikus fontosságúak a csapatok évszakokon keresztüli irányításában, de a csapatoknak akkor is tudniuk kell futni, ha a vezető mentornak valaha is le kell mondania vagy szünetet kell tartania. A csapatnak rendelkeznie kell egy tervvel a mentorok szükség szerinti átigazolására.

Költségvetés és pénzügyek

A FIRST Robotics Competition csapat vezetése olyan, mint egy kisvállalkozás vezetése, ezért fontos a költségvetés meghatározása. Az egyes csapatok költségvetése attól függően változik, hogy mit próbálnak elérni, és milyen erőforrások vannak a területükön.

Dolgozzon ki egy csapat küldetésnyilatkozatát és üzleti tervét (tekintse meg az [Adománygyűítési eszköztár 1.2. szakaszát](#) áttekintésért és példákért), és döntse el, mik a csapat céljai. Ezek segítenek a

költségvetés kidolgozásában és az adománygyűjtési célok meghatározásában. Az átlagos költségek megtekintéséhez kérjük, tekintse meg a [FIRSTRobotics verseny költségvetésének példáját](#).

Tekintse meg [adománygyűjtő eszköztárunkat](#) vagy [adománygyűjtési 101-ünket](#) az adománygyűjtéssel kapcsolatos ötletekért, és tekintse meg a [Szponzori kapcsolatok](#) útmutatónkat, ahol ötleteket talál a szponzorálási lehetőségek felépítéséhez.

Támogatások

A FIRST számos támogatással segíti a csapatokat. Ha meg szeretné tudni, hogy csapata milyen támogatásokra jogosult, látogasson el a [Támogatási lehetőségek oldalunkra](#). Ezt a támogatási oldalt rendszeresen frissítjük, ezért látogasson vissza gyakran, hogy megnézze az új csapattámogatási lehetőségeket. A FIRST támogatások mellett a csapatoknak fontolóra kell venniük a területükön működő vállalatok által kínált támogatások ellenőrzését és/vagy a [helyi programkövetítő partnerükkel](#) való egyeztetést.

Díjak

A FIRST Robotics Competition a verseny izgalmát ünnepli a pályán és azon kívül egyaránt. Díjaink az [ELSŐ alapértékeket ünneplik](#), amelyek sokkal többekké tesznek minket, mint robotok!

A legtöbb díjat azon az eseményen bírálják el, ahol önkéntes zsűritagok sétálnak a boxban, hogy interjút készítsenek a diákokkal csapatuk eredményeiről. [További információért](#) tekintse meg a Díjak oldalt.

Van néhány díj, amelynek jogosultságához előre benyújtott információk szükségesek. A felnőtt és diák díjbeküldőket a vezető mentorok jelölik ki, és felelősek a díjakra való jelölések benyújtásáért az egyes díjak irányelvei szerint. További információért tekintse meg a [Díjak oldalt](#).

Alkatrész készlet

A FIRST Robotics Competition csapatai *minden szezonban* kapnak egy alkatrészkészletet (KoP). A KoP-ot nem úgy tervezték, hogy "csavarozza össze" a játékot, hanem egy kiindulópont, amely többnyire több iparág beszállítójától származó adományozott alkatrészeket tartalmaz. Az alkatrészkészlet három részből áll, amelyek különböző forrásokból állnak a csapatok rendelkezésére:

- Kickoff Kit – Egy doboz alkatrész, amelyet a szezon elején szállítanak a csapatoknak. ○ A Kickoff Kit részeként egy KitBot is elérhető. A KitBotot úgy tervezték, hogy képes legyen játszani a játék bizonyos aspektusaival, de nem az összessel. Úgy is tervezték, hogy a csapatok elkészíthessék a KitBotot, majd tovább iterálhassák, hogy további funkciókat adjanak hozzá, ha úgy döntenek. A csapatoknak továbbra is szükségük lesz alapvető elektromos szerszámokra (fűrők, fűrészek stb.) a robot megépítéséhez.
- ELSŐ választás – Az online menün keresztül elérhető tárgyak az összes csapatnak kiadott kreditekért cserébe.
- Virtuális készlet – közvetlenül a szállítótól letölthető vagy egyedi megrendeléssel elérhető termékek.

Az alkatrészkészlettel kapcsolatos további információkért, beleértve a határidőket is, látogasson el az [Alkatrészkészlet weboldalra](#).

Kickoff

A Kickoff az az esemény, amely elindítja az ELSŐ Robotikai Verseny szezonját, és ekkor kerül bemutatásra az új játék! A közvetítés során a csapatok különleges vendégeket és a szezon mérkőzésének részleteit hallhatják.

A helyi területek Kickoff eseményeknek adhatnak otthont, hogy a csapatok összejöjjenek az adás megtekintésére. A helyi kezdőrúgások a legfontosabbak, mert a csapatok általában itt kapják meg a Kickoff Kit-et. Ezek az események dönthetnek úgy, hogy workshopokat is szerveznek a csapatok segítésére. A csapatok dönthetnek úgy, hogy az egész csapatuk részt vesz egy Kickoff eseményen, vagy elküldhetnek néhány embert a Kickoff Kit-ért, vagy dönthetnek úgy, hogy nem vesznek részt a Kickoff Shirt-en, és ehelyett közvetlenül nekik szállítják a Kickoff Kit-et, de díjat számíthatnak fel. A helyi Kickoffokat általában szeptemberben/októberben teszik közzé, és a csapatoknak fel kell iratkozniuk a számukra legmegfelelőbb eseményre. A csapatok a [Kickoff weboldalon](#) találnak útmutatást a Kickoff eseményre való regisztrációhoz.

Hogyan közelítsük meg az építési szezont?

Az építési szezon az az idő, amikor a csapatok a robotjuk tervezésén, építésén és programozásán dolgoznak. Közvetlenül a Kickoff után kezdődik, és az első eseményen megy keresztül, amelyen a csapat részt vesz.

Íme egy nagyon magas szintű ütemterv az építési szezon megközelítéséhez. Számos tényező befolyásolja ezt az ütemtervet, beleértve a több éves tapasztalatot, a hallgatók/mentorok számát, a megmunkálási erőforrásokat, a kezdőrúgás és az első esemény közötti tényleges időt stb. Nyugodtan módosítsd ezt az idővonalat úgy, hogy mi a legjobban működik a csapatod számára, mivel nincs egyetlen helyes módja annak, hogy egy csapat hogyan közelítse meg az építési szezont. A csapatodon múlik, hogy kitalálják, mi lehet a legjobb számodra.

10-1. táblázat: Buildszezon ütemterve

TEVÉKENYSÉG	Hét							
	1	2	3	4	5	6	7	8+
Kezdeti stratégia (~Első 2-3 nap)								
Mechanizmus ötletbörze + prototípus koncepciók kiválasztása (~2 nap)								
Prototípus								
Részletes tervezés								
Mechanizmus gyártása								
Összeszerelés (vezetékeket is tartalmaz)								
Kezdeti programozás								
Tesztelje és véglegesítse a programozást								
Gyakorlat/tesztelés								
Iterálás								
Néhány forrás, amely hasznos lehet a robot tervezési folyamatának bizonyos aspektusainak irányításához:								
• Kezdőrúgás munkalap								
• Tervezés 101								
• Prototípus készítés 101								
• Programozás 101								

Ha csapata több eseményen vesz részt, dönthet úgy, hogy az események között javítja robotját. A tesztelés (azaz az esemény) során tanultak felhasználása az iterációhoz és a fejlesztésekhez a mérnöki folyamat döntő része!

Esemény után

A csapatmorál megteremtésének és fenntartásának egyik legjobb módja egy csapat megbeszélés megtartása egy esemény után. Ezt a beszámolót arra kell használni, hogy megünnepelje csapata sikereit, és visszajelzést kapjon arról, hogy milyen szempontokon javíthatna. Használja ezt lehetőségként a narratíva megváltoztatására, ha egy esemény nem a tervek szerint alakult. Ez magában foglalhat mindent a robottól a logisztikán át a bírókkal folytatott interjúkig. Ha csapata több eseményre is elmegy, a megbeszélés segíthet a csapatnak eldönteni, hogy mely területeken kell javítani az esemény előtt. A csapatok dönthetnek úgy, hogy minden esemény után egy eligazítást tartanak, vagy egyet a szezon végén, de erősen ajánlott legalább egy eligazítást tartani, hogy minden tag elmondhassa véleményét.

Események

Egy eseményre való eljutás az egyik csúcspontja annak, hogy egy *FIRST* Robotics Competition csapatban lehetünk. Minden csapattól elvárják, hogy minden [hivatalos](#) *FIRST* eseményen betartsa az *esemény szabályait*. A csapatoknak meg kell győződniük arról, hogy felkészültek az eseményre, és ezt megtehetik a [kerületi és regionális weboldal elolvasásával](#), ahol további információkat találnak arról, hogyan részesítsék előnyben az eseményeket, mire számíthatnak, beleértve a bírálást, a felderítést, a robotellenőrzést, a rendezvényekre való vigyet és még sok más.

Egyes események egynapos kirándulások lehetnek a csapat számára, míg mások éjszakai kirándulást igényelhetnek. Tekintse meg a [Hogyan: Csapat- és robotszállítás megszervezése](#) útmutatót, ahol tippeket talál az eseményekre való utazás megszervezéséhez.

ELSŐ bajnokság

A *FIRST* Championship a szezon *FIRST* programjainak csúcspontja, amely diákok, mentorok és önkéntesek tízezreit hozza össze minden korosztályból a tudomány és a technológia végső ünnepére. A világ minden tájáról érkező csapatok kerületi vagy regionális eseményeken való részvétellel szereznek helyet a *FIRST* bajnokságon. További információért látogasson el a [FIRST Championship weboldalára](#).

Holtszezon

Egyes csapatok nyáron és/vagy ősszel szünetet tarthatnak, míg mások úgy döntenek, hogy egész évben találkozhatnak. Ha csapata úgy dönt, hogy egész évben találkozik, íme néhány ötlet a csapat számára:

- Új hallgatók toborzása
- Adománygyűjtés a következő szezonra
- Képzés – ez lehet megmunkálás, CAD, vezetékezés, prezentációs készségek stb.
- A helyi közösség elérése
- Építési tér szervezése
- Csapat erőforrások hozzáadása/karbantartása
- [Szezonon kívüli események](#) – A szezonon kívüli események nem hivatalos összejövetelek, amelyek a *FIRST* program tartalmát használják, amelyekért részvételi díjat vagy szponzorációs finanszírozást kell fizetni. Számos helyi csapat vagy helyi programszervező szervezet dönthet úgy, hogy szezonon kívüli eseményeket tart.
- És még sok más!

Erőforrások

Ez az útmutató kiindulópontként szolgál a mentorok számára. A mentoroknak fontolóra kell venniük a következő források megtekintését is:

- [FIRST Robotics Competition Email Blasts](#) – A FIRST Robotics Competition csapatának e-mail blastjainak archívuma.
- [FIRST Robotics Competition Blog](#) – Blogbejegyzések a FIRST Robotics Competition igazgatójától és vendégeitől.
- [Szezonanyagok weboldala](#) – Az egyes szezonok játékaihoz kapcsolódó források linkje, beleértve a kézikönyvet, a csapatfrissítéseket és egyebeket.
- [Csapatmenedzsment források](#) – Olyan források gyűjteménye, amelyek segítenek a csapatoknak a csapatvezetés néhány aspektusában, például a csapat megszervezésében, az adománygyűjtésben és egyebekben.
- [Műszaki erőforrások](#) – Mechanikai és szoftveres/elektromos erőforrások gyűjteménye a csapatok segítésére.
- [WPI Lib](#) – Vezérlőrendszer és programozási dokumentáció, amely segít a robot bekötésében és programozásában.
- [FIRST Robotics Competition Awards Page](#) – Egy oldal, amely bemutatja az összes aktuális FIRST Robotics Competition Awards-ot, a díjazási határidőket és a díjakra vonatkozó irányelvekre mutató linkeket.
- [Helyi támogatás keresése](#) – Egy oldal, ahol megtalálhatja azokat a helyi programszállító szervezeteket, amelyek minden közösségben együttműködnek a FIRST-vel, beleértve a programkézbesítési partnereket (PDP-eket) és a FIRST vezető mentorokat.
- FIRST Robotics Competition közösségi média:
 - o [ELSŐ Robotikai verseny YouTube](#), o
 - [ELSŐ Robotikai verseny Twitter](#), és o
 - [ELSŐ Robotikai verseny Facebook](#)

A csapatok további kérdésekkel fordulhatnak a [csapat Támogatáshoz](#) .