**Prentsa-oharra**

**ARABAKO BI TALDE, BIZKAIKO BOST ETA GIPUZKOAKO BAT, TALDEAK IZAN DIRA IRABAZLE 16. FIRST LEGO LEAGUE EUSKADI TORNEOAN**

* **TUP, Errekatxokoa, Barakaldo; Sanfitek, San Fidel, Gernika; Bermi Bot, Sagrado Corazón, Bermeo; Lizeo Bots, Santo Tomas Lizeoa, Donostia; Tecnodiver de Berrio -Otxoa, Bilbo; JM Bilbo (Jesus Maria, Bilbo), Legokide (Urkide, Gasteiz) eta Tecno Botsen (Tecnoclub Elburgo, Araba), izan dira talde irabazleak: talde osoenak eta berritzaileenak izateagatik nabarmendu dira**
* **Gaur egin da torneoa, Bilbo, Donostia, Arrasate eta Gasteizko egoitzetan aldi berean, eta 60 ikastetxetako 1.300 ikaslek hartu dute parte, 170 taldetan banatuta. Estatuko torneorik jendetsuena da Euskadikoa, partaide kopuruari dagokionez.**
* **Zortzi talde hauek, egoitza bakoitzeko bi irabazleak, Espainiako finalean parte hartzeko sailkatu dira. Ferrolen izango da final hori, martxoaren 29an (larunbata)**
* **Komunikabideok jardunaldiaren informazio eguneratua (prentsa-oharra, argazkiak eta bideoak) duzue eskura esteka honetan:** [16 FLL EUSKADI](https://innobasque.sharepoint.com/:f:/s/Comunicacion/EnOw6rrIndpHvIXAIAkH_1cBdcA1xobs4442pkeaT3CBYA?e=9R0XBP)

**Larunbata, 2025eko otsailaren 22a**. *FIRST* LEGO League Euskadiprogramaren hamaseigarren edizioaren finala izan da gaurBilbo, Donostia, Arrasate eta Gasteizen, eta, beste behin, dibertsioa eta jakintza zientifiko-teknologikoa nagusitu dira egoitza guztietan. Deustoko Unibertsitateak, Mondragon Unibertsitateak eta Euskal Herriko Unibertsitateak, Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentziarekin elkarlanean antolatutako torneoan 60 ikastetxetako 1.300 ikasle bildu dira guztira aipatutako egoitzetan, 170 taldetan banatuta (107 talde Challenge kategorian eta 63 talde Explore kategorian), zientziaren eta teknologiaren hitzordu handi honekin bat eginik.

Aurtengo erronka ozeanoen esplorazioa izan da. Hala, erronka horretatik abiatuta, STEAM hezkuntzako erreferentziazko programa honek ikertzera bultzatu ditu gazteak, ideia baten hainbat aldaera ikertu, probak egin, baztertu beharrekoak baztertu, balio dutenak balioztatu, aldaketak egin eta beren ondorioak atera ditzaten. Aurtengo gaiari buruzko berrikuntza-proiektu bat aurkezteaz gain, denboraldi honetan parte hartu duten 2800 ikasleek taldean egin dute lan, eta robot bat diseinatu, eraiki eta programatu dute; hala, robot horrek ahalik eta misio gehien gainditzen saiatu behar izan du gaurko finalean, beste robotekin lehian.

*FIRST* LEGO League Euskadi programaren 16. edizio honetan irabazi duten zortzi taldeek Espainiako finalean hartuko dute parte martxoaren 29an, Ferrolen (Galizia). Han, beren berrikuntza-proiektuak aurkeztuko dituzte, eta lantalde irabazleen robotek lehian jardungo dute Houstonen (AEB) egingo den munduko finalerako txartela lortzeko. Apirilaren 16tik 19ra izango mundu mailako final hori. Hauek izan dira talde irabazleak: Barakaldoko Errekatxo; Gernikako San Fidel Ikastola; Bermeoko Jesusen Bihotza; Donostiako Santo Tomas Lizeoa; Bilboko Berrio-Otxoa Ikastetxea; Bilboko Jesus Maria Ikastetxearen; Gazteizko Urkide; eta Elburgoko Tecnoclub, ordezkariak dira

Egoitza bakoitzeko (Bilbo, Donostia, Arrasate eta Gasteiz) bi talde onenak izan dira, eta gaur goizean torneoan parte hartu duten 170 taldeen artean nabarmendu dira, proiektu osoena aurkeztuta.

Talde irabazleen berrikuntza-proiektuek aparteko irtenbideak proposatu dizkiote edizio honetako erronkari. Horietako batzuk izan dira urpekarientzat seguruagoa eta ingurumenarekin jasangarriagoa den jantzi ekologiko berri baten diseinua, material biodegradagarriekin egina eta deskonpresio gaixotasunaren arriskuak murriztea ahalbidetuko duena; beste proiektu bat Itsas Lorategietan oinarritutako proiektu bat, hasieran laborategietan ikertzea eta ondoren itsasoan jartzea ahalbidetuko duena, itsas hondoko floraren degradazioa konpontzeko, urpeko komunikazio-kit bat, urpeko dron bat, kamera aurreratu bat eta doitasun handiko sentsore bat dituena. Sentsore horrek uraren uhertasun-maila zehazten du, eta urpekariek uretara sartu aurretik uraren ikuspen-maila zein den jakiteko aukera ematen du, Lemonizko zentral nuklearra eta haren itsas ingurunea berrerabiltzea, itsas hondoa esploratzeko zuzeneko ikerketa-zentro bat sortzeko. Beste adibide bat da alga pozoitsuak detektatzen dituzten buia batzuk garatzea, Galiziako kostaldean ager ez daitezen eta itsaskiei eta itsaski-biltzaileen lanari kalte egin ez diezaieten, besteak beste.

**Lankidetza-sarea**

Antolatzaileek torneo honetan lagundu duten 400 boluntarioen parte-hartzea eskertu dute, haiek gabe ezingo baitzen egin, baita babesleen konpromisoa ere. Aurten Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak, Zientzia, Unibertsitateak eta Berrikuntza Sailak, Araba, Bizkaia eta Gipuzkoako Foru Aldundiek, Ingeniera Soy Elkarteak eta egoitza bakoitzeko babesleek babestu eta lagundu dute ekimena. Euskadiko 39 entitatek babesten dute programa, horien artean hainbat enpresak, unibertsitatek, ikerketa-zentrok eta erakundek. Erakunde horien guztien konpromisoa da ikasleen artean karrera zientifiko-teknologikoekiko interesa eta haiei loturiko gaitasunak sustatzea: berrikuntza, esperimentazioa, pentsamendu kritikoa, talde-lana eta sormena, besteak beste.

*FIRST* LEGO League Euskadi bereizten duen balio garrantzitsuenetako bat bisita eta tailerren programa da, bakarra Estatuan; iazko abenduan eta aurtengo urtarrilean egin dira bisita eta tailer horiek. Aurten, 16 ikastetxetako 427 ikaslek hartu dute parte programa aitzindari honetan, eta aurtengo erronkarekin zerikusia duten 6 euskal entitate bisitatu dituzte.

*FIRST* LEGO League Euskadi programaren 16 urteko ibilbidean, guztira 101 ikastetxek, 1.932 taldek, 18.800 ikaslek, 1.500 boluntariok eta 63 entitate laguntzailek hartu dute parte. Gainera, denbora honetan guztian 137 tailer eta bisita antolatu dira edizio bakoitzeko erronkari loturik.

Hamasei urte hauetan, *FIRST* LEGO League Euskadi STEAM Hezkuntzako (zientzia, teknologia, ingeniaritza, arteak eta matematika, ingelesezko siglen arabera) erreferentziazko programa gisa sendotu da Euskadin eta Estatuan.

**Datuak egoitzaren arabera**

Deustoko Unibertsitatean, Bilbon, Bizkaia osoko 20 ikastetxek hartu dute parte ekitaldi honetan, 46 taldetan banatuta (27 Challenge + 19 Explore).

Deustoko Unibertsitateko Donostiako campusean, berriz, 14 ikastetxetako (Bizkaiko 5 eta Gipuzkoako 9) 46 taldek hartu dute parte (27 Challenge + 19 Explore).

Mondragon Unibertsitateko Iturripeko campusean, Bizkaiko eta Gipuzkoako 13 ikastetxetako 43 talde aritu dira lehian (26 Challenge + 17 Explore).

Azkenik, EHUren Gasteizko egoitzan Arabako eta Bizkaiko 13 ikastetxetako 38 talde aritu dira (27 Challenge + 11 Explore).

**Erakundeen presentzia**

Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza sailburua, Begoña Pedrosa, Gasteizko egoitzan izan da aurkeztutako lanak bertatik bertara eta lehen eskutik ezagutzen. Erakunde babesleetako beste hainbat ordezkari ere bertaratu dira Gasteizeko egoitzara: Ixone Fernandez de Labastida, EHUko Arabako Campuseko erretoreordea; Saray Zárate Fernández de Landa, Arabako Foru Aldundiko Ekonomiaren Garapen eta Jasangarritasuneko foru diputatua; Amaia Esquisabel, Eusko Jaurlaritzako Zientzia, Unibertsitate eta Berrikuntza Saileko Politika Zientifikoko zuzendaria; Maialen Agirre, Eusko Jaurlaritzako Zientzia, Unibertsitate eta Berrikuntza Saileko Berrikuntza zuzendaria; Zuriñe Elordi, Gasteizko Udaleko Kultura eta Hezkuntza zinegotzia; Urtza Garay, EHUko Graduko eta Eraldaketa Digitaleko erretoreordea; Ainhoa Berasaluze, EHUko Graduondoko eta Ikasketa Iraunkorreko erretoreordea; Maite Fuentes, EHUko Graduondoko eta Ikasketa Iraunkorreko dekanordea; Leire Bilbao, Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentziako zuzendari nagusia; Arantxa Ibáñez de Opacua, Vital Fundazioko zuzendaria; Gotzone Heriz, Auslaneko gerentea eta Unai Zabala, Basque Research and Technology Alliance – BRTA erakundeko komunikazio teknikaria.

**Informazio gehiago:**

Olalla Alonso / T. 652 728 014 / [oalonso@innobasque.eus](mailto:oalonso@innobasque.eus)

Ana Larizgoitia / T. 656 788 328 / [alarizgoitia@innobasque.eus](mailto:alarizgoitia@innobasque.eus)