

FIRST LEGO LEAGUE STARTET BIOGLOW™ SAISON

Praxisorientiertes MINT-Bildungsprogramm für Schulen, Ganztag und außerschulische Bildung – Anmeldung seit 19. Mai 2026 geöffnet

Leipzig, 19.05.2026 – Das bekannte MINT-Bildungsprogramm FIRST® LEGO® League startet in die Saison 2026/27 unter dem Titel BIOGLOW™. Die Saison steht zugleich im Zeichen eines strukturellen Wandels des Programms, das in den kommenden Jahren schrittweise in eine neue technologische und organisatorische Systematik überführt wird.

Schulen, Ganztagsangebote sowie Träger der außerschulischen Bildung in Deutschland, Österreich und der Schweiz können sich seit dem 19. Mai 2026 anmelden. Die Umsetzung in der DACH-Region erfolgt durch den gemeinnützigen Verein HANDS on TECHNOLOGY e.V.. International ist das Programm eine Initiative der Stiftung FIRST (USA) und der LEGO Gruppe.

Programmprofil

FIRST LEGO League als projektbasiertes MINT-Bildungsprogramm, führt Kinder und Jugendliche an Robotik, Programmierung und forschendes Lernen heran. Im Mittelpunkt stehen die Bearbeitung realer Fragestellungen, die Entwicklung technischer Lösungen im Team sowie deren Präsentation. Das Programm unterstützt die Entwicklung fachlicher und überfachlicher Kompetenzen im Kontext von projekt- und forschungsbasiertem Lernen.

BIOGLOW™ Saison: Lernen an realen Fragestellungen

Die Saison 2026/27 widmet sich dem Thema globale Ökosysteme im Zusammenspiel mit Technologie und Innovation. Schülerinnen und Schüler bearbeiten forschungsorientierte Aufgaben, entwickeln Robotiklösungen und setzen diese in modellbasierten Anwendungen um. Die jährlich wechselnden Themen ermöglichen einen kontinuierlichen, kompetenzorientierten und fächerübergreifenden Einsatz im MINT-Unterricht.

Einsatz in Bildungseinrichtungen

FIRST LEGO League ist flexibel einsetzbar im Unterricht, in Ganztagsangeboten, Arbeitsgemeinschaften, Projekttagen sowie in der außerschulischen Bildung. Sie unterstützt damit sowohl schulische Entwicklungsprozesse als auch ergänzende Bildungsformate.

Programmstruktur 2026–2028

Zur Unterstützung eines planbaren Übergangs in neue technologische Lernumgebungen werden in den Saisons 2026/27 und 2027/28 zwei Programmlinien parallel angeboten.

Future Edition (neue Generation)

Basierend auf **LEGO® Education Informatik & KI:**

- **Future Edition 5+** (Klasse 1–3): Einstieg in MINT-Lernprozesse (ab Oktober 2026)
- **Future Edition 8+** (Klasse 4–10): Robotik und Programmierung im projektbasierten Lernen

Founders Edition (bewährtes System)

Basierend auf **LEGO® Education SPIKE™:**

- **Explore (Klasse 1–4):** Einstieg in forschendes und spielerisches Lernen
- **Challenge (Klasse 5–10):** strukturierte Robotik- und Forschungsprojekte im Wettbewerbsformat

Im Mittelpunkt des Bildungsprogramms stehen bei allen Angeboten die Anwendung technischer Systeme sowie die Entwicklung von Problemlösekompetenz, kollaborativem Lernen, Kreativität sowie kritischem Denken und Reflexionsfähigkeit.

Die Future Edition ist an die neue Produktlinie Informatik & KI gebunden. Die Founders Edition bleibt während der Übergangsphase unverändert und wird anschließend abgelöst.

Zentrale Termine der Saison 2026/27

Anmeldung geöffnet: seit 19. Mai 2026
Aufgabenveröffentlichung: ab 4. August 2026
Materialversand: ab 5. August 2026
Regionale Events: November 2026 bis April 2027

Weitere Informationen und Anmeldung:

www.first-lego-league.org

Aktuelle Entwicklungen im Bildungstechnologie-Kontext

LEGO® Education hat mit Informatik & KI eine neue Produktlinie als Grundlage des weiterentwickelten Bildungsprogramms *FIRST LEGO League* eingeführt. Sie kombiniert eine browserbasierte Programmierumgebung mit einer drahtlosen Anbindung der Hardware-Komponenten und bildet eine einheitliche technologische Plattform für Bildungssettings. Die bisherige SPIKE™-Systemlandschaft (SPIKE™ Prime und SPIKE™ Essential) wird zum Ende Juni 2026 eingestellt. Der Support bleibt bis Juni 2031 gewährleistet.

Die *FIRST LEGO League* startet mit der BIOGLOW™-Saison in eine zweijährige Übergangsphase, in der Future Edition und Founders Edition parallel bestehen. SPIKE-Produkte können in dieser Zeit in der Founders Edition weiterhin genutzt werden. Die Future Edition ist ausschließlich an die neue Produktlinie gebunden und wird nach der Übergangsphase das alleinige Programmangebot.

LEGO Education und *FIRST* haben ihre Zusammenarbeit nach über 30 Jahren neu ausgerichtet und beenden diese in ihrer bisherigen Form. Die Saison 2026/27 ist die letzte gemeinsame Durchführung; für 2027/28 ist eine Fortführung unter neuem Namen vorgesehen. Beide Organisationen entwickeln künftig eigenständige Angebote und wir begleiten den Übergang in neue Programmstrukturen.

Bildungswirkung

Die *FIRST LEGO League* unterstützt die Umsetzung des MINT- und Digitalisierungsauftrags und fördert projektorientierte Lernformate in Unterricht, Ganztage und Schulentwicklung. Im Fokus stehen fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung sowie forschendes, praxisnahes Lernen an realen Fragestellungen. Die schrittweise Einführung der Future Edition ermöglicht Bildungseinrichtungen einen planbaren und pädagogisch begleiteten Übergang in neue technologische Lernumgebungen bei gleichzeitiger Kontinuität der didaktischen Grundprinzipien.

Über *FIRST LEGO League* / *HANDS on TECHNOLOGY e.V.*

Die *FIRST LEGO League* wird in der DACH-Region von *HANDS on TECHNOLOGY e.V.* umgesetzt. Seit 2002 hat der Verein über 185.000 Kinder und Jugendliche durch das MINT-Bildungsprogramm begleitet. Ziel ist die Förderung technischer und überfachlicher Kompetenzen sowie die Stärkung von Teamarbeit, Kreativität und Verantwortungsbewusstsein. In der vergangenen Saison konnte der Verein durch Fördermittel über 130 Teams und mehr als 300 Klassen eine kostenfreie Teilnahme ermöglichen. Auch in der BIOGLOW-Saison wird diese Unterstützung fortgeführt.

Kontakt

HANDS on TECHNOLOGY e.V.
Stefanie Sieber
Plautstraße 80
04179 Leipzig

Telefon: +49 (0)341 246 1583
E-Mail: ssi@hands-on-technology.org

Mehr zum Bildungsprogramm online unter www.first-lego-league.org und zum Verein unter www.hands-on-technology.org sowie auf unseren Social Media Kanälen.

Das Bildungsprogramm wird gemeinsam mit Partnern aus Bildung, Wirtschaft und öffentlicher Hand umgesetzt.



Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

