

**Your
Extreme**

Oppgaven 2026



KONGSBERG

Krav til innleveringene

I årets Your Extreme skal du velge én av de to oppgavene. Begge oppgavene vurderes etter de samme kriteriene og vektes likt i konkurransen.

Bruk av KI

Det er lov å bruke KI i arbeidet med oppgavebesvarelsen, men dere må opplyse om hvordan det er brukt.

Vi anbefaler at dere utvikler selve ideen på egen hånd, og først og fremst bruker KI til research, sparring og renskrivning. Ideer som i stor grad er generert av KI, blir ofte ganske like. Vi ønsker å se deres perspektiver, kreativitet og faglige vurderinger.

Format og begrensninger

Dere velger selv hvordan dere vil levere besvarelsen:

- Tekstdokument: maksimalt 2500 ord
- Presentasjon: maksimalt 25 slides
- Video: maksimalt 10 minutter
- Podcast: maksimalt 10 minutter

Bruk gjerne skisser, modeller, demonstrasjoner eller prototyper for å gjøre løsningen enkel å forstå.

Invitasjon til awardskvelden

For å bli invitert til årets awardskveld må besvarelsen holde et visst kvalitetsnivå. Det skal være tydelig at gruppen har lagt arbeid i innsendelsen og jobbet grundig med ideen, research og beskrivelsen av løsningen.

Lykke til!

Med vennlig hilsen

KONGSBERG

Oppgavealternativ 1:

Når vi må bruke det vi har

Se for dere at det skjer noe alvorlig i samfunnet: Det kan være en naturkatastrofe, et omfattende strømbrudd, svikt i kritisk infrastruktur, akutt mangel på viktige ressurser, eller en helt annen krise dere mener samfunnet bør være forberedt på.

Dere bestemmer selv hva som har skjedd, hvor det skjer, hvem som blir rammet og hvor lenge krisen varer. Scenarioet kan være lokalt, nasjonalt eller europeisk. Men dere skal ikke utvikle militær teknologi eller finne opp alt fra bunnen av.

Oppgaven er å se på sivil teknologi som allerede finnes, og finne ut hvordan den kan brukes på en ny måte for å løse et viktig problem som følger av krisen. Det kan være teknologi fra transport, industri, helse, energi, kommunikasjon, landbruk, bygg, havbruk eller andre deler av samfunnet.

Nøkkelordet er «repurposing»: Hvordan kan teknologi som er utviklet for ett formål, få en ny og avgjørende funksjon når samfunnet trenger det?

Oppgave:

Etabler krisescenariet og utvikle en løsning som bidrar til å beskytte natur og/eller mennesker, opprettholde viktige samfunnsfunksjoner, eller får samfunnet raskere tilbake i normal drift.

- Hva har skjedd, og hvilket problem vil dere løse?
- Hvilken sivil teknologi tar utgangspunkt i?
- Hvordan kan teknologien tilpasses og brukes på en ny måte?
- Hvem må samarbeide for å få løsningen til å fungere?

Vi ser etter en løsning som er kreativ, men samtidig mulig å gjennomføre. Dere trenger ikke beskrive alle tekniske detaljer. Det viktigste er at vi forstår ideen, hvordan den fungerer, og hvorfor den kan utgjøre en forskjell.

Vi vektlegger originale ideer og ønsker å se løsninger dere selv har tenkt ut og jobbet videre med.

Oppgavealternativ 2: «Teknologiskaperne»

Teknologien utvikler seg raskt, og land over hele verden konkurrerer om kompetansen, ideene og løsningene som skal forme fremtiden. Skal Norge henge med, kan vi ikke bare være gode til å ta i bruk teknologi som andre har utviklet. Vi må også skape den selv.

I årene fremover trenger Norge flere bein å stå på for å skape vekst og nye arbeidsplasser. Da er vi avhengige av mennesker som forstår teknologi, ser nye muligheter, og klarer å gjøre ideer om til løsninger. For å sikre oss denne kompetansen må interessen for teknologi vekkes tidlig i barns oppvekst.

Men mange barn opplever teknologi først og fremst som noe de bare bruker: De spiller, ser videoer og kommuniserer gjennom ferdige løsninger, uten nødvendigvis å forstå hvordan teknologien fungerer, hvem som lager den, eller at de selv kan være med på å forme den.

Hvordan kan vi gi barn et tidligere og mer skapende møte med teknologi, uavhengig av kjønn, bakgrunn og hvor i landet de vokser opp?

Oppgave:

Utvikle et konsept som skal skape nysgjerrighet, mestring og teknologiforståelse blant barn og unge.

Løsningen skal la barn utforske, bygge, teste eller løse noe ved hjelp av teknologi. Den kan for eksempel være en fysisk opplevelse, et digitalt verktøy, et undervisningsopplegg, et spill, et byggesett eller en kombinasjon av flere ting.

Oppgaveteksten fortsetter på neste side.

Beskriv følgende:

- Gi en overordnet konseptuell beskrivelse av ideen.
- Hva barna skal oppleve eller gjøre?
- Hvilken teknologi står sentralt i løsningen?
- Hvordan gjør konseptet teknologi forståelig, relevant og morsomt?
- Hvordan vil dere nå barn med ulike interesser, forutsetninger og bakgrunner?
- Hvordan kan løsningen tas i bruk av barn over hele Norge?
- Reflekter over hvordan vi potensielt kan få løsningen inn i skoleverket.

Dere trenger ikke utvikle en komplett løsning. Vi ser etter en tydelig og engasjerende idé som viser hvordan flere barn kan gå fra å være brukere av teknologi til å bli nysgjerrige skapere av den.

Målet er ikke at alle skal bli teknologer. Målet er at alle skal få muligheten til å oppdage at de kan bli det.