



Feedback

Hold #	Holdnavn	Dommerlokale
--------	----------	--------------

Instruktion

Dette skema bruges til at give holdet skriftlig feedback på deres præsentation af Innovationsprojektet og Robotdesign.

FIRST® Kerneværdier er det perspektiv som dommerne bruger til at bedømme holdets præsentation og vurderer deres fremskridt.

Bedømmelsesskemaerne og feedback vil blive givet til holdet efter konkurrencen.

Fantastisk arbejde	Overvej følgende...
Kerneverdier – Hvordan viste holdet samarbejde, opfindsomhed, inklusion, innovation, påvirkning og de havde det sjov undervejs?	
Innovationsprojektet – Hvordan identificerede og valgte holdet deres tilgang til at løse et problem relateret til sæsonens tema?	
Robotdesign – Hvordan valgte holdet at arbejde med at løse udfordringerne med missionerne gennem konstruktion og programmering af deres robot?	

Marker i det relevante afkrydsningsfelt hvis holdet skal bør indstillet til af nedenstående priser. Spørg den ansvarlige for turneringen hvilke af priserne der uddeles.





















-
- | | | |
|--------------------------|---------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Breakthrough Award | Et hold som viser tydelig progression i deres arbejde med mindst en af kategorierne. |
|--------------------------|---------------------------|--|
-
- | | | |
|--------------------------|------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Rising All-Star | Et hold som dommerne bemærkede og har store forventninger til i fremtiden |
|--------------------------|------------------------|---|
-
- | | | |
|--------------------------|-----------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Motivate | Et hold som omfavner værdierne i <i>FIRST</i> LEGO League og viser engagement, motivation og glæde. |
|--------------------------|-----------------|---|
-

Hold #	Holdnavn	Dommerlokale
--------	----------	--------------

Instruktion

Holdene skal præsentere dommerne for deres Innovationsprojekt og bedømmes i forskellige kategorier. Skemaet udfyldes i forhold til holdets præsentation af deres Innovationsprojekt.

Dommere skal markere i et afkrydsningsfelt hver enkelt linje for at indikere holdets niveau. Hvis holdet præsterer noget fantastisk og går ud over forventningerne, **skal** der skrives en kort kommentar i EXCEPTIONELT feltet.

BEGYNDENDE 1		UDVIKLER SIG 2		UDFØRT 3		EXCEPTIONELT 4	
							<i>Hvordan er holdet exceptionel?</i>
IDENTIFICER – Holdet havde et tydeligt defineret problem som var blevet grundigt undersøgt							
<input type="checkbox"/> Problem ikke tydeligt defineret	<input type="checkbox"/> Delvis klar definition af problemet	<input type="checkbox"/> Klar definition af problemet	<input type="checkbox"/>				
 Minimal research	 Delvis research fra mere end én kilde	 Klar, detaljeret research med flere forskellige kilder					
DESIGN – Holdet samarbejdede om at udvikle en projektplan og udvikle deres ideer.							
<input type="checkbox"/> Minimalt bevis for en effektiv projektplan	<input type="checkbox"/> Delvis bevis for en effektiv projektplan	<input type="checkbox"/> Tydeligt bevis for en effektiv projektplan	<input type="checkbox"/>				
 Minimalt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	 Delvis bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.	 Tydeligt bevis for en udvælgelsesproces hvor hele holdet var involveret.					
UDVIKLE – Holdet udviklede original ide eller videreudviklede eksisterende med en prototype, model/illustration.							
 Minimal forklaring af det innovative i løsningen	 Delvis forklaring af det innovative i løsningen	 Tydelig forklaring af det innovative i løsningen					
<input type="checkbox"/> Uklar model/tegning af løsning	<input type="checkbox"/> Sempel model/tegning der repræsenterer løsning	<input type="checkbox"/> Detaljeret model/tegning der repræsenterer løsning	<input type="checkbox"/>				
FORBEDRE – Holdet delte deres idéer, samlede feedback og inkluderede deres forbedringer i den færdige løsning							
<input type="checkbox"/> Minimal deling af deres løsning	<input type="checkbox"/> Delte løsning med bruger ELLER ekspert	<input type="checkbox"/> Delte løsning med brugere og eksperter	<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/> Minimalt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	<input type="checkbox"/> Delvis bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	<input type="checkbox"/> Tydeligt bevis for forbedringer af løsning baseret på feedback	<input type="checkbox"/>				
PRÆSENTERE – Holdet lavede en kreativ præsentation af deres løsning og dens effekt og havde sjov undervejs							
 Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe var uklar	 Løsningen og den potentielle indvirkning var nogenlunde klar	 Løsningen og den potentielle indvirkning på målgruppe fremgik tydeligt					
 Præsentationen viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	 Præsentationen viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	 Præsentationen viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet					





















 Udsagn markeret med denne type af afkrydsningsfelt tæller både point til Innovationsprojekt og Kerneværdier priserne.


Hold #	Holdnavn	Dommerlokale
--------	----------	--------------

Instruktion

Holdene skal præsentere dommerne for deres Innovationsprojekt og bedømmes i forskellige kategorier. Skemaet udfyldes i forhold til holdets præsentation af deres Robot Design.

Dommere skal markere i et afkrydsningsfelt hver enkelt linje for at indikere holdets niveau. Hvis holdet præsterer noget fantastisk og går ud over forventningerne, **skal** der skrives en kort kommentar i EXCEPTIONELT feltet.

BEGYNDENDE 1		UDVIKLER SIG 2		UDFØRT 3		EXCEPTIONELT 4	
							<i>Hvordan er holdet exceptionel?</i>
IDENTIFICER – Holdet udvalgte missioner at løse, udforskede bygge og programmerings ressourcer og søgte nødvendig sparring							
<input type="checkbox"/> Uklar missionsstrategi	<input type="checkbox"/> Delvis klar missionsstrategi	<input type="checkbox"/> Tydelig missionsstrategi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
 Minimal brug af bygge og programmerings ressourcer	 Delvis brug af bygge og programmerings ressourcer	 Tydelig brug af bygge og programmerings ressourcer til at understøtte strategi		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DESIGN – Hele holdet samarbejdede om deres design og udviklede de nødvendige bygge og programmerings færdigheder.							
 Minimalt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	 Delvis bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer	 Tydeligt bevis for at alle holdmedlemmer bidrog med ideer		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Minimalt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	<input type="checkbox"/> Delvis bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	<input type="checkbox"/> Tydeligt bevis for bygge og programmerings færdigheder hos alle holdmedlemmer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UDVIKLE – Holdet udviklede originalt design eller forbedrede eksisterende i forhold til deres missions strategi.							
<input type="checkbox"/> Begrænset forklaring af redskaber og deres funktion	<input type="checkbox"/> Enkel forklaring af redskaber og deres funktion	<input type="checkbox"/> Tydelig forklaring af innovative redskaber og deres funktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Begrænset forklaring af kode og/eller brug af sensorer	<input type="checkbox"/> Enkel forklaring af kode og/eller brug af sensorer	<input type="checkbox"/> Tydelig forklaring af innovativ kode og/eller brug af sensorer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
FORBEDRE – Holdet testede løbende robot og kode for at finde muligheder for forbedringer og indarbejde dem i deres løsning.							
<input type="checkbox"/> Minimalt bevis for test af deres robot og kode	<input type="checkbox"/> Delvis bevis for test af deres robot og kode	<input type="checkbox"/> Tydeligt bevis for gentagende test af deres robot og kode	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
 Minimalt bevis for forbedringer baseret på test	 Delvist bevis for forbedringer baseret på test	 Tydeligt bevis for forbedringer baseret på test		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
PRÆSENTERE – Holdet formidlede effektivt hvad de havde lært gennem robot design processen og fejrede deres fremskridt							
 Begrænset forklaring af processen og hvad der er lært	 Enkel forklaring af processen og hvad der er lært	 Tydelig forklaring af processen og hvad der er lært		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
 Holdet viste minimal stolthed for og engagement i arbejdet	 Holdet viste delvis stolthed for og engagement i arbejdet	 Holdet viste tydelig stolthed for og engagement i arbejdet		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

 Udsagn markeret med denne type af afkrydsningsfelt tæller både point til Robot Design og Kerneværdier priserne.