

Kjerneverdier



CHALLENGE

SCANDINAVIA

Lagnr:	Lagnavn:	Dommergruppe:
--------	----------	---------------

Instruksjoner

Kjerneverdiene bør være brillene dere ser presentasjonene av prosjekt og teknologi gjennom.

Deltakerne bør demonstrere kjerneverdiene i alt de gjør. Dette dommerskjemaet brukes for å dokumentere kjerne-verdiene slik de ble observert under presentasjonene.

Kjerneverdiene vil også vurderes under robotkampene, og vil spille en rolle på lagets totale poengsum innenfor Kjerneverdier.

Hvis lagets veileder bør nomineres til veilederprisen, hak av her:

Veilederprisen

I STARTFASEN Få eksempler observert hos hele laget 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert hos deler av laget. 3-5 poeng	OPPNÅDD Flere eksempler observert hos hele laget. 6-8 poeng	OVER FORVENTNING 9-10 poeng	Kommentarer:
OPPDAGELSE - Laget har utforsket nye kunnskaper og ideer.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INNOVASJON - Laget har brukt kreativitet og utholdenhet for å løse problemer.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INNVIRKNING - Laget har brukt det de har lært for å forbedre verden.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INKLUDERING - Laget viser at de respekterer hverandre og omfavner ulikhetene i laget.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
LAGARBEID - Laget viser tydelig at de har arbeidet som et lag gjennom hele perioden.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MORO - Laget har tydelig hatt det gøy og er stolt av det de har oppnådd.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Tilbakemeldinger til laget

Godt jobbet:

Tenk litt mer på:



Innovativt Prosjekt



CHALLENGE

SCANDINAVIA

Lagnr:	Lagnavn:	Dommergruppe:
--------	----------	---------------

Instruksjoner

Lagene bør formidle til dommerne hvordan de har oppnådd kriteriene under. Dommerskjemaet fylles ut under presentasjonen av prosjektet. Dommerne krysser av i dommerskjemaet på ark eller digitalt (hjernekraft.org) for å indikere nivået på presentasjon og løsning.

Hvis laget er en kandidat for følgende, kryss av under:

- Scandinavian Innovation Award**
Laget har en spesielt innovativ idé og bør nomineres til Scandinavian Innovation Award.

I STARTFASEN Få eksempler observert hos hele laget 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert hos deler av laget. 3-5 poeng	OPPNÅDD Flere eksempler observert hos hele laget. 6-8 poeng	LEVERER OVER FORVENTNING 9-10 poeng
IDENTIFISERE - Laget har en klar definisjon av problemstilling som er nøye utforsket.			
<input type="checkbox"/> Problemstilling ikke tydelig definert	<input type="checkbox"/> Delvis tydelig definisjon av problemstilling	<input type="checkbox"/> Tydelig definisjon av problemstilling	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Få eller ingen undersøkelser	<input type="checkbox"/> Noen undersøkelser fra mer enn en kilde	<input type="checkbox"/> Omfattende undersøkelser fra flere varierte kilder	<input type="checkbox"/> Over forventning
DESIGNE - Laget kom opp med ideer individuelt før de valgte og planla hvilken de skulle gå videre med.			
<input type="checkbox"/> Lite bevis på en inkluderende utvelgelsesprosess	<input type="checkbox"/> Noe bevis på en inkluderende utvelgelsesprosess.	<input type="checkbox"/> Tydelig bevis på en inkluderende utvelgelsesprosess	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Ingen eller få bevis på effektiv plan	<input type="checkbox"/> Noe bevis på effektiv plan	<input type="checkbox"/> Tydelig bevis på effektiv plan	<input type="checkbox"/> Over forventning
UTVIKLE - Laget har utviklet en original idé eller bygget videre på en eksisterende og har en prototype/modell/tegning for å presentere løsningen.			
<input type="checkbox"/> Liten utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> Delvis utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> Tydelig utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Ufullstendig modell/prototype	<input type="checkbox"/> Enkel modell/tegning som hjelper til med å presentere løsningen	<input type="checkbox"/> Detaljert modell/tegning som hjelper til med å presentere løsningen	<input type="checkbox"/> Over forventning
FORBEDRE - Laget har delt sine ideer, mottatt tilbakemeldinger og forbedret løsningen sin.			
<input type="checkbox"/> Liten grad av deling av løsning	<input type="checkbox"/> Delt løsningen med bruker ELLER profesjonell	<input type="checkbox"/> Delt løsningen med bruker OG profesjonell	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Viser ingen eller få endringer/forbedringer av løsningen	<input type="checkbox"/> Noen/delvis endringer/forbedringer av løsningen	<input type="checkbox"/> Viser tydelige endringer/forbedringer av løsningen	<input type="checkbox"/> Over forventning
KOMMUNISERE - Laget presenterte løsningen sin på en kreativ og effektiv måte og viste hvilken effekt det vil ha for brukere av løsningen.			
<input type="checkbox"/> Lite engasjerende presentasjon	<input type="checkbox"/> Delvis engasjerende presentasjon	<input type="checkbox"/> Engasjerende presentasjon	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Løsningen og potensiell effekt er uklare	<input type="checkbox"/> Løsningen og potensiell effekt er noe uklare	<input type="checkbox"/> Løsningen og innvirkning på andre er tydelig	<input type="checkbox"/> Over forventning

Tilbakemeldinger til laget

Godt jobbet:

Tenk litt mer på:



Lagnr:	Lagnavn:	Dommergruppe:
--------	----------	---------------

Instruksjoner

Lagene bør vise dommerne hvordan de har oppnådd kriteriene.

Dommerskjemaet fylles ut under presentasjonen av roboten/programmeringen.

Dommerne krysser av i dommerskjemaet på ark eller digitalt (hjernekraft.org) for å indikere nivået på presentasjon og løsning.

I STARTFASEN Få eksempler observert hos hele laget 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert hos deler av laget. 3-5 poeng	OPPNAÅDD Flere eksempler observert hos hele laget. 6-8 poeng	LEVERER OVER FORVENTNING 9-10 poeng
IDENTIFISERE - Laget har en tydelig definert strategi for oppdraget og har utforsket bygge- og programmeringsferdigheter de har hatt behov for.			
<input type="checkbox"/> Uklar oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Delvis klar oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Tydelig oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Laget viser ikke/lite at alle lagmedlemmer har lært bygge- og programmeringsferdigheter	<input type="checkbox"/> Ikke tydelig om alle lagmedlemmer har lært bygge- og programmeringsferdigheter	<input type="checkbox"/> Tydelig at alle lagmedlemmer har lært bygge- og programmeringsferdigheter	<input type="checkbox"/> Over forventning
DESIGNE - Laget har utarbeidet et innovativt design på roboten og en tydelig arbeidsplan, og har søkt hjelp ved behov.			
<input type="checkbox"/> Laget viser ikke at de har en effektiv plan	<input type="checkbox"/> Laget viser delvis at de har en effektiv plan	<input type="checkbox"/> Laget viser tydelig at de har en effektiv plan	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Liten/ingen forklaring av innovative detaljer på roboten og koden	<input type="checkbox"/> Noe forklaring av innovative detaljer på roboten og koden	<input type="checkbox"/> Tydelig og god forklaring av innovative detaljer på roboten og koden	<input type="checkbox"/> Over forventning
UTVIKLE - Laget har utviklet en effektiv robot og en løsning på programmeringen som passer med deres oppdragsstrategi.			
<input type="checkbox"/> Liten/ingen forklaring på funksjonaliteten til roboten, utstyret og sensorene	<input type="checkbox"/> Enkel forklaring på funksjonaliteten til roboten, utstyret og sensorene	<input type="checkbox"/> Detaljert forklaring på funksjonaliteten til roboten, utstyret og sensorene	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Uklar forklaring på hvordan koden får roboten til å oppføre seg	<input type="checkbox"/> Noe uklar forklaring på hvordan koden får roboten til å oppføre seg	<input type="checkbox"/> Tydelig forklaring på hvordan koden får roboten til å oppføre seg	<input type="checkbox"/> Over forventning
FORBEDRE - Laget har gjentatte ganger testet roboten og koden deres for å identifisere forbedringsområder og integrert det de har funnet ut i løsningen deres.			
<input type="checkbox"/> Liten/ingen bevis på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Noe bevis på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Tydelig bevis på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Liten/ingen bevis på forbedring underveis	<input type="checkbox"/> Noe bevis på forbedring underveis	<input type="checkbox"/> Tydelig bevis på forbedring underveis	<input type="checkbox"/> Over forventning
KOMMUNISERE - Lagets presentasjon av teknologi (robotdesign og programmering) var effektiv og viste hvordan laget hadde involvert alle lagmedlemmene.			
<input type="checkbox"/> Uklar forklaring på prosessen	<input type="checkbox"/> Noe uklar forklaring på prosessen	<input type="checkbox"/> Tydelig forklaring på prosessen	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Viser ikke at alle lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Viser i noen grad at alle lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Viser tydelig at alle lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Over forventning

Tilbakemeldinger til laget
Godt jobbet:
Tenk litt mer på:
