

Kjerneverdier



CHALLENGE

SCANDINAVIA

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

Instruksjoner

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

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

Veilederprisen

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

I STARTFASEN Få eller ingen eksempler observert. 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert. 3-5 poeng	OPPNÅDD Flere eksempler observert. 6-8 poeng	LEVERER 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 til å forbedre verden.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INKLUDERING - Laget demonstrerer hvordan 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 vise 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 eller ingen eksempler observert. 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert. 3-5 poeng	OPPÅDD Flere eksempler observert. 6-8 poeng	LEVERER OVER FORVENTNING 9-10 poeng
IDENTIFISERE - Laget har en klar definisjon av problemstilling som er analysert og undersøkt nøye.			
<input type="checkbox"/> Uklart problem, få detaljer	<input type="checkbox"/> Noe uklar, noen detaljer mangler	<input type="checkbox"/> Stort sett klar, detaljert	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Minimalt med undersøkelser	<input type="checkbox"/> Noen undersøkelser, men uklar kvalitet	<input type="checkbox"/> God variasjon i undersøkelser	<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"/> Få ideer innad i laget	<input type="checkbox"/> Noen ideer innad i laget	<input type="checkbox"/> Mange ideer innad i laget	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Begrenset planlegging med bare noen av deltakerne inkludert	<input type="checkbox"/> Ganske effektiv planlegging med noen av deltakerne inkludert	<input type="checkbox"/> Effektiv planlegging med alle deltakerne inkludert	<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"/> Minimal utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> Delvis utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> God utvikling av innovativ løsning	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Ingen 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"/> Noe deling av løsningen	<input type="checkbox"/> Stor grad av deling av løsning	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Få/ingen bevis på endring/forbedring av løsning	<input type="checkbox"/> Noe bevis på endring/forbedring av løsning	<input type="checkbox"/> Dokumentert endring/forbedring i stor grad	<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"/> Veldig engasjerende presentasjon	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Løsningen og potensiell effekt er uklar	<input type="checkbox"/> Løsningen og potensiell effekt er noe uklar	<input type="checkbox"/> Løsningen og potensiell effekt er veldig 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 under.

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 eller ingen eksempler observert. 0-2 poeng	I UTVIKLING Noen eksempler observert. 3-5 poeng	OPPNÅDD Flere eksempler observert. 6-8 poeng	LEVERER OVER FORVENTNING 9-10 poeng
IDENTIFISERE - Laget har en tydelig definert strategi for oppdraget og har oppdaget bygge- og programmeringsferdigheter de har hatt behov for.			
<input type="checkbox"/> Ingen tydelig oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Delvis klar oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Helt tydelig oppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Noen av deltakerne har lært bygge- og programmeringsferdigheter	<input type="checkbox"/> Mange av deltakerne har lært bygge- og programmeringsferdigheter	<input type="checkbox"/> Alle deltakerne 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"/> Liten/ingen dokumentasjon på effektiv arbeidsplan	<input type="checkbox"/> Noe dokumentasjon på effektiv arbeidsplan	<input type="checkbox"/> Tydelig dokumentasjon på effektiv arbeidsplan	<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"/> Robotens utstyr eller sensorer har begrenset funksjonalitet	<input type="checkbox"/> Robotens utstyr eller sensorer er i utvikling	<input type="checkbox"/> Robotens utstyr eller sensorer har god funksjonalitet	<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 dokumentasjon på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Noe dokumentasjon på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Tydelig dokumentasjon på testing av robot og kode	<input type="checkbox"/> Over forventning
<input type="checkbox"/> Liten/ingen dokumentasjon på forbedring underveis	<input type="checkbox"/> Noe dokumentasjon på forbedring underveis	<input type="checkbox"/> Tydelig dokumentasjon 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"/> Tydelig dokumentasjon på at noen av lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Tydelig dokumentasjon på at mange av lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Tydelig dokumentasjon på at alle lagmedlemmene har vært involvert	<input type="checkbox"/> Over forventning

Tilbakemeldinger til laget

Godt jobbet:

Tenk litt mer på:

