

Kjerneverdier



CHALLENGE

SCANDINAVIA

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

Instruksjoner

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

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

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, ferdigheter 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:



Teknologi



CHALLENGE

SCANDINAVIA

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	OPPNÅDD 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: