

Informacja zwrotna z sesji sędziowskiej

Nr drużyny	Nazwa drużyny	Sala oceny
------------	---------------	------------

Instrukcja Ten arkusz służy do zapisania pisemnej informacji zwrotnej po prezentacji Projektu Innowacyjnego i omówieniu Projektu Robota. Podstawowe Wartości FIRST® są soczewką, przez którą sędziowie obserwują prezentacje drużyny i oceniają jej postępy.

Rubryki oceny i strona z informacją zwrotną zostaną zwrócone drużynom na koniec turnieju.

Świetna robota...	Pomyśl o...
Podstawowe Wartości – W jaki sposób drużyna pokazała w swojej pracy pracę zespołową, odkrywanie, włączanie, innowacyjność, wpływ i zabawę?	
Projekt Innowacyjny – W jaki sposób drużyna zidentyfikowała problem związany z tematem sezonu i podeszła do jego rozwiązania?	
Projekt Robota – W jaki sposób drużyna podeszła do wykonywania misji Robot Game, wykorzystując budowanie i programowanie?	

Jeśli drużyna jest kandydatem do jednej z tych nagród, zaznacz odpowiednie pole. Sprawdź u organizatora turnieju, których nagród opcjonalnych używa Wasz turniej.

- ☐ **Nagroda za Przełom (Breakthrough Award) Drużyna, która zrobiła znaczący postęp w pewności siebie i umiejętnościach w co najmniej jednym z podstawowych obszarów FIRST LEGO League.**
- ☐ **Wschodząca Gwiazda (Rising All-Star) Drużyna, którą sędziowie zauważają i po której spodziewają się w przyszłości wielkich rzeczy.**
- ☐ **Motywacja (Motivate) Drużyna, która przyjmuje kulturę FIRST LEGO League poprzez budowanie zespołu, ducha drużyny i entuzjizm.**

Nr drużyny	Nazwa drużyny	Sala oceny

Instrukcja Drużyny powinny zakomunikować sędziom swoje osiągnięcia w każdym z poniższych kryteriów. Tę rubrykę należy wypełnić na podstawie prezentacji Projektu Innowacyjnego.

Sędziowie muszą zaznaczyć jedno pole w każdym wierszu, wskazując poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna uzyska ocenę WYKRACZAJĄCY, wymagany jest krótki komentarz w kolumnie „wykracza”.

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWIJAJĄCY SIĘ 2	KOMPETENTNY 3	WYKRACZAJĄCY 4	
			W czym drużyna wykroczyła ponad poziom?	
Zidentyfikuj – Drużyna miała jasno określony problem, który został dobrze zbadany.				
☐ Niejasne określenie problemu	☐ Częściowo jasne określenie problemu	☐ Jasne określenie problemu	☐	
 Minimalne dowody na przeprowadzenie badań	 Częściowe dowody na badania z jednego lub kilku źródeł	 Jasne, szczegółowe badania z różnorodnych źródeł		
Zaprojektuj – Drużyna pracowała wspólnie, tworząc plan projektu i rozwijając swoje pomysły.				
☐ Minimalne dowody na skuteczny plan projektu	☐ Częściowe dowody na skuteczny plan projektu	☐ Jasne dowody na skuteczny plan projektu	☐	
 Minimalne dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny	 Częściowe dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny	 Jasne dowody na to, że proces tworzenia angażował wszystkich członków drużyny		
Stwórz – Drużyna opracowała własny pomysł lub rozwinęła istniejący, tworząc prototypowy model/rysunek przedstawiający rozwiązanie.				
 Minimalne wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania	 Proste wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania	 Szczegółowe wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania		
☐ Niejasny model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐ Prosty model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐ Szczegółowy model/rysunek przedstawiający rozwiązanie	☐	
Iteruj – Drużyna dzieliła się pomysłami z innymi, zbierała opinie i wprowadziła ulepszenia do swojego rozwiązania.				
☐ Minimalne dzielenie się rozwiązaniem z innymi	☐ Rozwiązanie przedstawione co najmniej jednej osobie/grupie	☐ Rozwiązanie przedstawione wielu osobom/grupom	☐	
☐ Minimalne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐ Częściowe dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐ Jasne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie opinii	☐	
Zaprezentuj – Drużyna skutecznie przedstawiła swoje rozwiązanie i jego wpływ na innych oraz świętowała postępy drużyny.				
 Niejasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych	 Częściowo jasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych	 Jasne wyjaśnienie rozwiązania i jego potencjalnego wpływu na innych		
 Prezentacja pokazuje minimalną dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	 Prezentacja pokazuje częściową dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	 Prezentacja wyraźnie pokazuje dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy		

 Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projekt Innowacyjny i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku mistrzowskiego drużyny i powinny być widoczne w całej pracy oraz przez cały turniej.

Projekt Robota

Nr drużyny	Nazwa drużyny	Sala oceny
------------	---------------	------------

Instrukcja Drużyny powinny zakomunikować sędziom swoje osiągnięcia w każdym z poniższych kryteriów. Tę rubrykę należy wypełnić na podstawie omówienia Projektu Robota.

Sędziowie muszą zaznaczyć jedno pole w każdym wierszu, wskazując poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna uzyska ocenę WYKRACZAJĄCY, wymagany jest krótki komentarz w kolumnie „wykracza”.

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWIJAJĄCY SIĘ 2	KOMPETENTNY 3	WYKRACZAJĄCY 4
Zidentyfikuj – Drużyna ustaliła, które misje spróbuje wykonać, poznała materiały do budowania i programowania oraz w razie potrzeby szukała wskazówek.			
☐ Minimalne dowody na strategię misji	☐ Częściowe dowody na strategię misji	☐ Jasne dowody na strategię misji	☐
 Minimalne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania	 Pewne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania	 Wyraźne wykorzystanie materiałów do budowania lub programowania wspierających strategię misji	
Zaprojektuj – Członkowie drużyny wspólnie pracowali nad projektami i rozwijali potrzebne umiejętności budowania i programowania.			
 Minimalne dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wnosili pomysły	 Częściowe dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wnosili pomysły	 Jasne dowody na to, że wszyscy członkowie drużyny wnosili pomysły	
☐ Minimalne dowody na umiejętności budowania i programowania u wszystkich członków drużyny	☐ Częściowe dowody na umiejętności budowania i programowania u wszystkich członków drużyny	☐ Jasne dowody na umiejętności budowania i programowania u wszystkich członków drużyny	☐
Stwórz – Drużyna opracowała własne projekty lub ulepszyła istniejące zgodnie ze swoją strategią misji.			
☐ Niejasne wyjaśnienie przystawek i ich przeznaczenia	☐ Proste wyjaśnienie przystawek i ich przeznaczenia	☐ Jasne wyjaśnienie innowacyjnych przystawek i ich przeznaczenia	☐
☐ Niejasne wyjaśnienie użycia kodu i/lub czujników	☐ Proste wyjaśnienie użycia kodu i/lub czujników	☐ Jasne wyjaśnienie innowacyjnego użycia kodu i/lub czujników	☐
Iteruj – Drużyna wielokrotnie testowała robota i kod, aby znaleźć obszary do poprawy, i uwzględniła wnioski w swoich rozwiązaniach.			
☐ Minimalne dowody na testowanie robota i kodu	☐ Częściowe dowody na testowanie robota i kodu	☐ Jasne dowody na wielokrotne testowanie robota i kodu	☐
 Minimalne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	 Częściowe dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	 Jasne dowody na ulepszenia wprowadzone na podstawie testów	
Zaprezentuj – Drużyna skutecznie wyjaśniła, czego nauczyła się z procesu projektowania robota, i świętowała swoje postępy.			
 Niejasne wyjaśnienie procesu i wyciągniętych wniosków	 Proste wyjaśnienie procesu i wyciągniętych wniosków	 Szczegółowe wyjaśnienie procesu i wyciągniętych wniosków	
 Drużyna pokazuje minimalną dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	 Drużyna pokazuje częściową dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	 Drużyna wyraźnie pokazuje dumę lub entuzjazm z wykonanej pracy	

 Kryteria na tej stronie oznaczone tym stylem pola wyboru liczą się podwójnie — do rankingów nagród za Projekt Robota i za Podstawowe Wartości. Podstawowe Wartości stanowią 25% wyniku mistrzowskiego drużyny i powinny być widoczne w całej pracy oraz przez cały turniej.