

# Informacja zwrotna po sesji sędziowskiej

Nr drużyny:	Nazwa drużyny	Pokój sędziowski
-------------	---------------	------------------

## Instrukcje

Na tej karcie sędziowie zapisują informacje zwrotne do obejrzanych prezentacji Projektu Innowacyjnego i Projektu Roboty. **Wartości Podstawowe** FIRST® są dla nich soczewką, przez którą patrzą na prezentację drużyny.

Informacja zwrotna i karty ocen zostaną przekazane drużynom po zakończeniu konkursu.

Dobra robota:	Pomyślcie o...
<b>Wartości podstawowe</b> – W jaki sposób drużyna zaprezentowała <b>współpracę, odkrycie, włączenie, innowacyjność, wpływ, oraz zabawę</b> w swojej pracy?	
<b>Innowacyjny projekt</b> – W jaki sposób drużyna zidentyfikowała i podeszła do rozwiązania problemu związanego z tematem wyzwania?	
<b>Projekt Roboty</b> – Jak poradziła sobie z misjami Robot Game, wykorzystując budowanie i programowanie?	

Jeśli drużyna jest kandydatem do jednej z tych nagród, zaznacz odpowiednią kratkę. Sprawdź z organizatorem turnieju, czy podczas konkursu są przewidziane nagrody opcjonalne.





















- |                          |                               |  |
|--------------------------|-------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | <b>Przełomowe osiągnięcie</b> | Drużyna która dokonała znaczącego postępu w swoich umiejętnościach i w pewności siebie w przynajmniej jednym z najważniejszych obszarów FIRST LEGO League. |
| <input type="checkbox"/> | <b>Wschodząca Gwiazda</b>     | Drużyna, w której sędziowie widzą perspektywę znaczącego rozwoju.  |
| <input type="checkbox"/> | <b>Motywatorzy</b>            | Drużyna, która pielęgnuje kulturę FIRST® LEGO® League poprzez wspieranie się, ducha współpracy i okazywany entuzjazm.                                      |

Nr drużyny:	Nazwa drużyny	Pokój sędziowski
-------------	---------------	------------------

## Instrukcje

Zespoły powinny poinformować sędziów o swoich osiągnięciach w każdym z poniższych kryteriów. Tabela powinna być wypełniona zgodnie z przedstawioną prezentacją Innowacyjnego Projektu.

Sędziowie **muszą** zaznaczyć jedno okienko w każdym z wierszy, by wskazać poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna zasłużyła na ocenę **WYKRACZAJĄCO**, należy to uzasadnić w odpowiedniej komórce.

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWOJOWY 2	ZNAKOMITY 3	WYKRACZAJĄCO 4
<i>W jaki sposób drużyna to zaprezentowała?</i>			
<b>IDENTYFIKACJA</b> – Drużyna miała jasno określony problem, który został dobrze zbadany.			
<input type="checkbox"/> Niejasna definicja problemu	<input type="checkbox"/> Częściowo jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/> W pełni jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/>
 Minimalne dowody na przeprowadzenie badań	 Częściowe dowody na przeprowadzenie badań	 Jasne i całościowe badania oparte na wielu źródłach	
<b>PROJEKT</b> – Drużyna pracowała wspólnie nad zbudowaniem planu projektu i rozwojem swoich pomysłów.			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/>
 Minimalne dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	 Ograniczone dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	 Jasne dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	
<b>TWORZENIE</b> – Drużyna opracowała oryginalny pomysł lub, działając na podstawie istniejącej idei, stworzyła prototyp / model/ plan reprezentujący rozwiązanie.			
 Minimalne wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania.	 Proste wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania.	 Szczegółowe wyjaśnienie innowacyjności rozwiązania.	
<input type="checkbox"/> Model / rysunek prezentujący rozwiązanie niejasny.	<input type="checkbox"/> Prosty model / rysunek prezentujący rozwiązanie.	<input type="checkbox"/> Szczegółowy model / rysunek prezentujący rozwiązanie.	<input type="checkbox"/>
<b>ITERACJA</b> – Drużyna podzieliła się pomysłami, zebrała opinie i wprowadziła ulepszenia do swojego rozwiązania.			
<input type="checkbox"/> Minimalne dzielenie się pomysłem z innymi	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie zaprezentowane przynajmniej jednej osobie / grupie	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie zaprezentowane przynajmniej większej liczbie osób / grup	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na ulepszenia pomysłu na podstawie informacji zwrotnych	<input type="checkbox"/> Częściowe dowody na ulepszenia pomysłu na podstawie informacji zwrotnych	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na ulepszenia pomysłu na podstawie informacji zwrotnych	<input type="checkbox"/>
<b>KOMUNIKACJA</b> – drużyna efektywnie zaprezentowała swoje rozwiązanie, jego wpływ na innych i celebrowała swój rozwój.			
 Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są pokazane niejasno	 Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są pokazane częściowo jasno	 Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są pokazane zrozumiale	
 Prezentacja słabo pokazuje dumę lub entuzjazm drużyny z efektu	 Prezentacja częściowo pokazuje dumę lub entuzjazm drużyny z efektu	 Prezentacja jasno pokazuje dumę lub entuzjazm drużyny z efektu	




















# Projekt robota

Nr drużyny:	Nazwa drużyny	Pokój sędziowski
-------------	---------------	------------------

## Instrukcje

Zespoły powinny poinformować sędziów o swoich osiągnięciach w każdym z poniższych kryteriów. Tabela powinna być wypełniona zgodnie z przedstawioną prezentacją Projektu robota.

Sędziowie **muszą** zaznaczyć jedno okienko w każdym z wierszy, by wskazać poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna zasłużyła na ocenę **WYKRACZAJĄCO**, należy to uzasadnić w odpowiedniej komórce.

POCZĄTKUJĄCY 1	ROZWOJOWY 2	ZNAKOMITY 3	WYKRACZAJĄCO 4
<b>IDENTYFIKACJA</b> – Drużyna określiła, do których misji podchodzi, wykorzystwała zasoby konstrukcyjne i programistyczne i poszukiwała pomocy, gdy tego potrzebowała.			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na stworzenie strategii misji.	<input type="checkbox"/> Częściowe dowody na stworzenie strategii misji.	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na stworzenie strategii misji.	<input type="checkbox"/>
 Minimalne wykorzystanie zasobów konstrukcyjnych lub programistycznych.	 Częściowe wykorzystanie zasobów konstrukcyjnych lub programistycznych.	 Jasne wykorzystanie zasobów konstrukcyjnych lub programistycznych.	
<b>PROJEKT</b> – Członkowie drużyny współpracowali nad swoimi projektami i rozwinęli potrzebne kompetencje konstrukcyjne i programistyczne.			
 Minimalne dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	 Częściowe dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	 Jasne dowody na zaangażowanie wszystkich członków drużyny	
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na rozwój umiejętności budowania i kodowania wśród członków drużyny	<input type="checkbox"/> Częściowe dowody na rozwój umiejętności budowania i kodowania wśród członków drużyny	<input type="checkbox"/> Przekonujące dowody na rozwój umiejętności budowania i kodowania wśród członków drużyny	<input type="checkbox"/>
<b>TWORZENIE</b> – Drużyna stworzyła oryginalny projekt lub ulepszyła istniejący, zgodnie ze swoją strategią misji.			
<input type="checkbox"/> Niejasne wyjaśnienia konstrukcji i roli modułów robota	<input type="checkbox"/> Proste wyjaśnienia konstrukcji i roli modułów robota	<input type="checkbox"/> Jasne wyjaśnienia konstrukcji i roli modułów robota	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Niejasne wytłumaczenie kodu i/lub wykorzystania czujników	<input type="checkbox"/> Proste wytłumaczenie kodu i/ lub wykorzystania czujników	<input type="checkbox"/> Jasne wytłumaczenie kodu i/ lub wykorzystania czujników	<input type="checkbox"/>
<b>ITERACJA</b> – Drużyna wielokrotnie testowała działanie robota i programu, by zidentyfikować obszary do ulepszeń i zaimplementowała wnioski do obecnego rozwiązania.			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na testowanie robota i kodu	<input type="checkbox"/> Częściowe dowody na testowanie robota i kodu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na testowanie robota i kodu	<input type="checkbox"/>
 Minimalne dowody ulepszeń wynikających z przeprowadzonych testów	 Częściowe dowody ulepszeń wynikających z przeprowadzonych testów	 Jasne dowody ulepszeń wynikających z przeprowadzonych testów	
<b>KOMUNIKACJA</b> – Drużyna efektywnie przedstawiła, czego się nauczyli w czasie procesu projektowania robota i jak to celebrowali.			
 Niejasne wytłumaczenie procesu i wyciągniętych wniosków.	 Proste wytłumaczenie procesu i wyciągniętych wniosków.	 Szczegółowe wytłumaczenie procesu i wyciągniętych wniosków.	
 Drużyna słabo pokazuje dumę lub entuzjazm z efektu pracy	 Drużyna częściowo pokazuje dumę lub entuzjazm z efektu pracy	 Drużyna jasno pokazuje dumę lub entuzjazm z efektu pracy	