

Schemat sesji sędziowskiej

Wszyscy członkowie drużyny powinni demonstrować **Wartości podstawoweFIRST** swoim zachowaniem. Sędziowie będą z radością oczekiwać, żeby dowiedzieć się, jak drużyny wykorzystywały **współpracę, odkrycie, włączenie, innowacyjność, wpływ**, oraz **zabawę** podczas pracy nad Innowacyjnym

Projektem i Projektem Robota. Sesja sędziowska to czas na celebrowania osiągnięć drużyny, ale trema to naturalna reakcja. Sędziowie zrobią wszystko, co w ich mocy, żeby podnieść ducha w drużynie podczas sesji. Drużyny nie powinny zostawiać w pokoju sędziowskim niczego po zakończeniu sesji.

Wejście drużyny



Powitanie drużyny

Wprowadzające przedstawienie ma miejsce, gdy drużyna przygotowuje rekwizyty, która przyniosła.

2 minuty



Innowacyjny projekt

Prezentacja

5 minut



Innowacyjny projekt

Pytania i odpowiedzi

5 minut



Projekt robota

Wyjaśnienia

5 minut



Projekt robota

Pytania i odpowiedzi

5 minut



Podsumowanie i informacja zwrotna

Drużyna może chcieć podzielić się końcowymi uwagami z sędziami. Sędziowie mogą zadawać pytania wyjaśniające i przekażą ustnie informacje zwrotne dla drużyny.

Do 8 minut

Drużyna wychodzi



Sędziowie dyskutują o drużynie i wypełniają wspólnie rubryki ewaluacji.

10 minut



Sędziowie przekazują dalej wypełnione karty ocen, zanim wejdzie kolejna drużyna.