

Koulukarsinnan arviointilomake

Tätä yksinkertaistettua arviointilomaketta käytetään koulun sisäisissä karsinnoissa.

Joukkue nro _____ Joukkueen nimi _____

	Kehittyvä					Taitava				Esimerkillinen				TULOS	
	0p	5p	6p	7p	8p	9p	10p	11p	12p	13p	14p	15p	16p		
TIEDeprojekti	Discovery	Ongelman tutkiminen ja ratkaisu kaipaavat vielä lisäpanostusta. Lähteitä tai asiantuntijoita ei ole käytetty.					Kehitetty olemassa olevaa ratkaisua, selkeä ongelma. Projektityössä käytetyt lähteet on nimetty.				Ongelman kuvaus on selkeä ja ratkaisu on erityinen. Työssä on käytetty useita lähteitä ja asiantuntijan apua.				<input type="text"/>
	Innovation	Esitetty ratkaisu on jo olemassa. Idean arviointi/testaus ja kehittäminen ovat jääneet vähälle huomiolle.					On kehitetty oma innovatiivinen ratkaisu / parannus tunnettuun ratkaisuun. Arviointien / testien tuloksia on otettu huomioon.				Ratkaisun arviointi-/testikäytäntö on hyvin määritelty ja systemaattinen. Ideaa on kehitetty saatujen tuloksien avulla.				<input type="text"/>
	Communication	Idean esittely kaippaa vielä kehitystyötä ja harjoittelua. Esityksestä ei käy ilmi, kuinka ratkaisu auttaisi muita.					Luova ja mielenkiintoinen esitys tiimiltä. Esityksestä käy ilmi kuinka ratkaisu auttaisi muita.				Esitys on esitetty myös asiantuntijoille. Siitä käy selkeästi ilmi kuinka ratkaisu auttaisi maailmaa.				<input type="text"/>
ROBOTIN SUUNNITTELU	Discovery	Robotin testaaminen on jäänyt vähälle huomiolle. Ohjelmointi on tehty peruskomennoilla, mutta robotin toimintavarmuus kaippaa vielä kehittelyä.					Robotin rakennetta on testattu. Ohjelmoinnissa käytetty peruskomentoja tehokkaasti.				Perusteellisesti testattu ja pitkälle kehitetty rakenne. Ohjelmoinnissa on käytetty tehokkaasti myös kehittyneitä rakenteita ja komentoja.				<input type="text"/>
	Innovation	Robotin rakenne, ohjelmat ja strategia perustuvat valmiisiin malleihin. Mainittavia muutoksia näihin, tai omia ideoita ei ole.					Robotin rakennetta tai ohjelmaa on selvästi muokattu omien ideoiden pohjalta. Selkeä strategia tehtävien ratkaisemiseksi.				Robotin suunnittelu ja ohjelmat ovat innovatiivisia. Strategia tehtävien ratkaisemiseksi on tehokas ja hyvin määritelty.				<input type="text"/>
	Communication	Robotin suunnittelun tuntemus on vähäistä. Joukkueella ei ole selkeää strategiaa tehtävien ratkaisemiseen.					Joukkueella on selkeä käsitys robotin suunnittelusta ja strategia 1-2 tehtävän suorittamiseen.				Joukkueella on selkeä käsitys robotin suunnittelu- ja testausprosessista. Tarkkaan mietitty strategia useiden tehtävien suorittamiseen.				<input type="text"/>
YDINARVOT	Discovery	Osa joukkueen jäsenistä on tehnyt enimmän osan työstä. Joukkue on aloittanut ydinarvoihin tutustumisen.					Kaikki joukkueen jäsenet ovat osallistuneet kaikkiin haasteen osioihin. Ydinarvoihin on selvästi perehdytty.				Kannustaa ja auttaa aina muita, myös kauden ulkopuolella ja yli joukkuerajojen. Ydinarvoja sovelletaan niin kauden aikana kuin sen ulkopuolellakin.				<input type="text"/>
	Innovation	Haasteita kohdattaessa on hyödynnetty 0 - 1 ydinarvoa. Ohjaajan apu ja neuvot ovat tärkeitä joukkueelle niin tehtäviä kuin ongelmalanteitakin ratkottaessa.					Haasteita kohdattaessa on hyödynnetty useita ydinarvoja. Omatoiminen joukkue joka ei juuri tarvitse ohjaajan apua.				Haasteita kohdattaessa on hyödynnetty kaikkia ydinarvoja. Joukkue on persoonallinen ja työskentelle itsenäisesti.				<input type="text"/>
	Communication	Kehittyvä keskinäinen kunnioitus ja yhteishenki. Kehittyvä oikeudenmukaisuuden, rehellisyyden ja toisten auttamisen (Coopertition) ymmärrys.					Hyvä yhteishenki ja keskinäinen kunnioitus. Selkeä ymmärrys oikeudenmukaisuuden, rehellisyyden ja toisten auttamisen (Coopertition) merkityksestä.				Joukkueen tekemisestä käy ilmi hyvä yhteishenki ja keskinäinen kunnioitus myös yli joukkuerajojen, sekä oikeudenmukaisuuden, rehellisyyden ja toisten auttamisen (Coopertition) sisäistäminen.				<input type="text"/>

PISTEITÄ YHTEENSÄ

Liite

Esimerkkejä siitä millaisia kysymyksistä tuomaristo saattaa esittää

TIEDEPROJEKTI	Discovery	<ul style="list-style-type: none">• Minkä ongelman teidän joukkue päätti ratkaista?• Mistä lähteistä te olette hakeneet/löytäneet tietoa ongelman ratkaisemiseen?• Oletteko keskittyneet parantelemaan jo olemassa olevaa ratkaisua vai keksineet ihan uuden ratkaisun?• Oletteko keskustelleet asiantuntijan kanssa tästä ongelmasta?
	Innovation	<ul style="list-style-type: none">• Mikä tekee teidän ratkaisusta ainutlaatuisen ja innovatiivisen?• Päädyittekö kehittämään jo olemassa olevaa ratkaisua?• Miten kehittelitte ja testasitte ratkaisua?• Miten olette selvittäneet ratkaisun käyttökelpoisuutta ja kehittäneet tätä sen jälkeen?
	Communication	<ul style="list-style-type: none">• Miten teidän keksimä ratkaisu tulee auttamaan muita?• Kenelle kaikille olette päässeet kertomaan tästä ratkaisusta?• Miten teidän ratkaisu auttaisi ihmisiä kaikkialla maailmassa?• Millainen työnjako teillä oli tämän esityksen tekemisessä?
ROBOTIN SUUNNITTELU	Discovery	<ul style="list-style-type: none">• Miten robotin rakennetta on testattu?• Kertokaa miten teidän robotin ohjelmat toimivat. Toimivatko ne aina johdonmukaisesti?• Ketkä ovat olleet suunnittelemassa ja rakentamassa teidän robottia?• Kertokaa esimerkki kehittyneestä ohjelmoinnista/ ideasta jota olette käyttäneet robotin ohjelmassa?
	Innovation	<ul style="list-style-type: none">• Onko robotin rakenne kokonaan teidän omaa suunnittelua / mitä malleja ja ideoita olette hyödyntäneet?• Onko robotin ohjelmisto kokonaan teidän omaa suunnittelua / mitä malleja ja ideoita olette hyödyntäneet?• Kertokaa millaista strategiaa käytätte robottipelissä?• Kertokaa esimerkein mikä on ollut kekseliäintä/ onnistuneinta/ uutta teidän robotissa ja sen suunnittelussa?
	Communication	<ul style="list-style-type: none">• Miten teillä toimi yhteistyö robotin suunnittelussa ja rakentamisessa?• Ketkä testasivat robottia?• Ketkä osallistuivat robotin ohjelmien ideointiin, suunnitteluun ja varsinaiseen ohjelmointiin?• Oliko teillä koko joukkue mukana päättämässä millaisella strategialla te lähdette robottipeliin?• Kertokaa esimerkein mikä on ollut parasta/ hausointa teidän robotissa ja sen suunnittelussa?
YDINARVOT	Discovery	<ul style="list-style-type: none">• Pääsivätkö kaikki joukkueenne jäsenet osallistumaan kaikkiin haasteen osa-alueisiin?• Miten olette käyneet läpi ydinarvoja ja niiden merkitystä?• Miten teidän joukkue on hyödyntänyt ydinarvoja jokapäiväisessä tekemisessään tällä kaudella, esimerkkejä?
	Innovation	<ul style="list-style-type: none">• Miten ydinarvot ovat toteutuneet joukkueessanne, kun olette ratkoneet tehtäviä ja niihin liittyviä haasteita.• Miten itsenäisesti joukkueenne on työskennellyt?• Missä asioissa (lähinnä) olette kysyneet tukea ja vinkkejä ohjaajaltanne?• Mitä teidän joukkueenne identiteettiin kuuluu?
	Communication	<ul style="list-style-type: none">• Miten keskinäinen kunnioitus ja erilaisuuden hyväksyminen ovat näkyneet joukkueenne sisällä ja sen ulkopuolella?• Miten Coopertition®, oikeudenmukaisuus ja joukkuehenki ovat toteutuneet ja näkyneet joukkueessanne ja suhteessanne muihin (joukkueisiin)?