

Ydinarvot

Arviointiryhmä	Joukkueen nimi	Tulos
----------------	----------------	-------

Ohjeet

Projektityötä ja robotin suunnittelua arvioitaessa seurataan, ovatko joukkueen jäsenet sisäistäneet Ydinarvot ja hyödyntävätkö he niitä kaikessa tekemisessään.

Tähän pöytäkirjaan kirjataan yhteenveto havainnoista.

Ydinarvoja arvioidaan myös jokaisen robottipelin erän yhteydessä. Nämä Gracious Professionalism® -pisteet lisätään joukkueen ydinarvojen arvioinnin tulokseen.

Kunniamaininnat: Joukkue asetetaan ehdolle rastimalla sopiva ruutu:

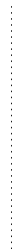
- Läpimurto** Joukkue, joka on edistynyt merkittävästi itseluottamuksessaan ja kyvykkyydessään ja ymmärtää että se, mitä he löytävät, on tärkeämpää kuin se, mitä he voivat voittaa.
- Nouseva tähti** Joukkue, jonka tuomarit huomaavat ja jolta odotetaan hienoja asioita tulevaisuudessa.
- Motivoitunut** Joukkue, joka on omaksunut FIRST® LEGO® League -kulttuurin tiiminrakentamisen, tiimihengen ja ilmaistun innostuksen kautta.

ALOITTELEVA			KEHITTYVÄ			TAITAVA			ESIMERKILLINEN			Pisteet:	Miten esimerkillisyys käy ilmi?
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
LÖYTÄMINEN – Joukkue on kehittänyt omaa osaamistaan ja löytänyt uusia ideoita													
KEKSELIÄISYYS – Joukkue on soveltanut oppimaansa parantaakseen maailmaansa													
VAIKUTTAMINEN – Parannamme maailmaa soveltamalla oppimaamme													
HYVÄKSYMINEN – Joukkue osoittaa kunnioitusta ja hyväksyy erilaisuuden.													
YHTEISTYÖ – Joukkue osoittaa selvästi, että se on työskennellyt joukkueena koko ajan.													
ILOITSEMINEN – Joukkue iloitsee siitä mitä he ovat saaneet aikaiseksi!													

Kommentit

Tästä joukkue voi olla ylpeä:

Näitä asioita voi vielä kehittää:



Arviointiryhmä:	Joukkueen nimi:	Tulos:
-----------------	-----------------	--------

Projektityön aihe:

Ohjeet

Joukkueet esittelevät tuomareille projektityönsä ja tuomarit arvioivat työtä seuraavien arviointikriteerien perusteella. Tämä pöytäkirja täytetään projektityön esittelyn aikana.

Tuomaristo merkitsee yhden, joukkueen tasoa parhaiten kuvaavan vaihtoehdon kultakin riviltä. Esimerkillisen osalta kirjataan myös lyhyt kommentti.

ALOITTELEVA			KEHITTYVÄ			TAITAVA			ESIMERKILLINEN			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
									Miten esimerkillisyys käy ilmi?			
TARPEEN TUNNISTAMINEN – Joukkue on kuvannut ja rajannut tutkittavan tarpeen selkeästi.												Pisteet:
<input type="checkbox"/>	Määrittely olisi voinut olla selkeämpi		<input type="checkbox"/>	Tarve on kuvattu osittain; yksityiskohtia puuttuu		<input type="checkbox"/>	Selkeä ja yksityiskohtainen kuvaus		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Taustatyöhön olisi voitu panostaa enemmän		<input type="checkbox"/>	On käytetty useampaa kuin yhtä lähdettä		<input type="checkbox"/>	Käytetty riittävästi ja monipuolisia lähteitä		<input type="checkbox"/>			
IDEOINTI – Joukkue on analysoinut tarvetta, etsinyt itsenäisesti innovatiivisia ideoita ja valinnut niistä yhden jota lähdettiin kehittämään.												Pisteet:
<input type="checkbox"/>	Analyysiin ja ideointiin olisi voitu panostaa enemmän		<input type="checkbox"/>	Analyysiin ja ideointiin osallistui osa joukkueesta		<input type="checkbox"/>	Kaikki osallistuivat analysointiin ja ratkaisun ideointiin		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Joukkueen työskentely kaipaa suunnitelmallisuutta		<input type="checkbox"/>	Työskentely on ollut ainakin osittain suunnitelmallista		<input type="checkbox"/>	Joukkueen työskentely on ollut selvästi hyvin suunniteltua		<input type="checkbox"/>			
SUUNNITTELU – Joukkueen ratkaisu on parannus olemassa olevaan tai on kokonaan uusi ja joukkueella on siitä malli / piirustus.												Pisteet:
<input type="checkbox"/>	Ratkaisu/ sovellus on tunnettu		<input type="checkbox"/>	ratkaisu sisältää omaperäisen elementin / parannuksen		<input type="checkbox"/>	Uusi ratkaisu voi olla merkittävä parannus		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Ratkaisu kaipaa tuekseen parempaa mallia / kuvaa		<input type="checkbox"/>	Yksinkertainen malli/kuva joka tukee ratkaisun esittelyä		<input type="checkbox"/>	Yksityiskohtainen malli/kuva joka tukee ratkaisun esittelyä		<input type="checkbox"/>			
KEHITYSTYÖ – Joukkue on kertonut toisille ideastaan, kerännyt palautetta ja parannellut ratkaisuaan.												Pisteet:
<input type="checkbox"/>	Ratkaisusta olisi voitu kertoa laajemmin muille		<input type="checkbox"/>	Keskusteltu mahdollisen käyttäjän TAI ammattilaisen kanssa		<input type="checkbox"/>	Keskusteltu mahdollisen käyttäjän JA ammattilaisen kanssa		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Palautetta olisi voitu hyödyntää laajemmin kehitystyössä		<input type="checkbox"/>	Palautteesta oli jotakin apua ratkaisun kehittämiseen		<input type="checkbox"/>	Palautetta hyödynnetty tehokkaasti ratkaisun kehittämisessä		<input type="checkbox"/>			
JAKAMINEN – Joukkueen esitys kertoo luovalla ja mielinpainuvalla tavalla ratkaisusta ja sen vaikutuksista.												Pisteet:
<input type="checkbox"/>	Esitys olisi voinut olla mieleenpainuvampi		<input type="checkbox"/>	Esitys on paikoin valloittava		<input type="checkbox"/>	Esitys on valloittava		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Ratkaisun ja sen etujen esittelystä jäi kysymyksiä		<input type="checkbox"/>	Ratkaisu ja sen mahdollisia etuja kävi ilmi esityksestä		<input type="checkbox"/>	Ratkaisu ja sen mahdolliset edut esiteltiin hyvin selkeästi		<input type="checkbox"/>			

Kommentit

Tästä joukkue voi olla ylpeä:

Näitä asioita voi vielä kehittää:



Robotin suunnittelu

Arviointiryhmä:	Joukkueen nimi:	Tulos:
-----------------	-----------------	--------

Joukkueen oma odotus robottipelin tulokseksi:

Ohjeet

Joukkueet esittelevät tuomareille suunnittelemansa robotin ja sen ohjelmat. Tuomarit arvioivat työtä seuraavien arviointikriteerien perusteella. Tämä pöytäkirja täytetään robotin suunnittelun arvioinnin aikana.

Tuomaristo merkitsee yhden, joukkueen tasoa parhaiten kuvaavan vaihtoehdon kultakin riviltä. Esimerkillisen osalta kirjataan myös lyhyt kommentti.

ALOITTELEVA			KEHITTYVÄ			TAITAVA			ESIMERKILLINEN			Pisteet:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
STRATEGIA – Tehtäviä on tutkittu huolella ja määritelty mitä yritetään, miten ja missä järjestyksessä, rakennus- ja koodaustaidot huomioiden.												
<input type="checkbox"/>	Strategian suunnitteleminen tukisi robotin suunnittelua		<input type="checkbox"/>	Osittain selkeä strategia		<input type="checkbox"/>	Selkeä ja realistinen strategia		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Yksi tai kaksi joukkueen jäsentä on rakentanut ja ohjelmoinut robotin		<input type="checkbox"/>	Enin osa joukkueesta on rakentanut ja ohjelmoinut robottia		<input type="checkbox"/>	Johdonmukaista näyttöä osallistumisesta rakentamiseen ja ohjelmointiin kaikilla jäsenillä		<input type="checkbox"/>			
SUUNNITTELU – Joukkue ideoi kekseliäitä ratkaisuja robottiinsa, teki itselleen selkeän aikataulun ja kysyi tarvittaessa ohjausta.												
<input type="checkbox"/>	Aikataulu jäi tekemättä		<input type="checkbox"/>	Osittainen aikataulutus josta on ollut jotakin hyötyä joukkueelle		<input type="checkbox"/>	Selkeä aikataulutus josta on ollut hyötyä joukkueelle		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Robotti ja koodi on laadittu malliratkaisuja käyttäen		<input type="checkbox"/>	Malliratkaisuja on täydennetty kekseliällä idealla		<input type="checkbox"/>	Ainutlaatuisen robotin kekseliäät ratkaisut esiteltiin selkeästi		<input type="checkbox"/>			
LUOVUUS – Joukkue kehitti tehokkaan robotti- ja koodiratkaisun, joka vastaa heidän strategiaansa.												
<input type="checkbox"/>	Vähäinen kuvaus robotista, sen apulaisista ja anturien toiminnasta		<input type="checkbox"/>	Yksinkertainen kuvaus robotista, sen apulaisista ja anturien toiminnasta		<input type="checkbox"/>	Yksityiskohtainen kuvaus robotista, sen apulaisista ja anturien toiminnasta		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Ohjelmiston toiminnan kuvaus voisi olla selkeämpi		<input type="checkbox"/>	Osittain selkeä esitys ohjelmiston toiminnasta		<input type="checkbox"/>	Selkeä esitys ohjelmiston toiminnasta		<input type="checkbox"/>			
TESTAUS – Joukkue testasi toistuvasti robottiaan ja koodiaan löytääkseen parannuskohteita ja sisällytti havainnot nykyiseen ratkaisuunsa.												
<input type="checkbox"/>	Robottia ja ohjelmistoa on testattu minimaalisesti		<input type="checkbox"/>	Robottia ja ohjelmistoa on selvästi testattu		<input type="checkbox"/>	Robottia ja ohjelmistoa on selvästi testattu runsaasti		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Testaamisesta ei saatu hyötyä robotin ja koodin kehitykseen		<input type="checkbox"/>	Robotti ja koodin toimivat nyt joltakin osin paremmin		<input type="checkbox"/>	Selkeä näyttö miten robotti ja koodin toimivat nyt paremmin		<input type="checkbox"/>			
ESITYS – Joukkueen esitys robotin suunnitteluprosessista oli tehokas ja osoitti, kuinka kaikki tiimin jäsenet ovat olleet mukana.												
<input type="checkbox"/>	Robotin suunnittelun esittely olisi voinut olla laajempi		<input type="checkbox"/>	Robotin suunnittelun esittely oli paikoin havainnollinen		<input type="checkbox"/>	Robotin suunnittelun esittely oli havainnollinen ja kattava		<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	Esityksestä kävi ilmi että 1-2 joukkueesta on osallistunut		<input type="checkbox"/>	Esityksestä kävi ilmi että osa joukkueesta on osallistunut		<input type="checkbox"/>	Esityksestä kävi selvästi ilmi että kaikki ovat osallistuneet		<input type="checkbox"/>			

Kommentit

Tästä joukkue voi olla ylpeä:

Näitä asioita voi vielä kehittää:

