

Domarformulär Innovativt projekt

Lagnr:	Lagnamn:	Domargrupp:
--------	----------	-------------

Instruktioner

Lagen ska förbereda en 5-minuterspresentation för att presentera sitt projektarbete. Efter presentationen kommer domarna att ställa förtydligande frågor. Domarna ska söka efter dokumentation och bevis både i presentationen och i svaren på frågorna för att kunna bedöma laget utifrån kriterierna i bedömningsformuläret.

Domarna ska kryssa i en ruta per rad för att ange vilken nivå laget har uppnått. Om laget presterar **ÖVER FÖRVÄNTAN** måste detta kommenteras i kommentarsfältet.

Kryssa i rutan om laget är en kandidat för att nomineras till följande:

☐ **Scandinavian Innovation Award**
Laget har en speciell innovativ idé och bör nomineras till Scandinavian Innovation Award.

	I startfasen 0-2 Poäng	Under utveckling 3-5 Poäng	Har uppnåtts 6-8 Poäng	Över förväntan 9-10 Poäng <i>Kommentar måste fyllas i</i>
UTFORSKA – Hur har laget undersökt eller gjort efterforskningar för att välja inriktning på projektet?				
Laget förklarar tydligt hur utforskningen (till exempel genom projektspar) påverkade projektets inriktning.	☐	☐	☐	☐
Laget använder flera relevanta källor för att lära sig mer om den valda frågeställningen.				
IDÉUTVECKLING – Vilka idéer utvecklar laget baserat på sina undersökningar?				
Laget har utforskat flera idéer och förklarar tydligt motiveringen till sitt val.	☐	☐	☐	☐
Laget förklarar tydligt processen med att vidareutveckla och förbättra idén baserat på undersökningar eller feedback.	☐	☐	☐	☐
Laget förklarar tydligt det innovativa tillvägagångssättet eller det originella tänkandet bakom projektidén.				
GENOMFÖRANDE – Hur kan lagets idé ha en positiv inverkan?				
Laget identifierar tydligt vem som kommer att använda idén i praktiken och vilken inverkan den kan ha.				
Laget identifierar tydligt de steg som är nödvändiga för att genomföra idén.	☐	☐	☐	☐
Laget bedömer hur genomförbar idén är, inklusive utmaningar och avvägningar.	☐	☐	☐	☐
KOMMUNIKATION – Hur presenterar laget arbetet med projektet?				
Laget använder tydliga visuella hjälpmedel, modeller eller prototyper för att stödja presentationen av projektet.	☐	☐	☐	☐
Laget förklarar hur alla medlemmar bidrar på ett meningsfullt sätt till utvecklingen av projektet.				

 **Kriterier markerade med denna symbol räknas som poäng för priserna i båda kategorierna Innovativt projekt och Kärnvärden. Kärnvärdena väger 20 % för att vinna Champion-priset, och lagen ska visa hur de använder kärnvärdena både i sitt arbete och under hela turneringsdagen.**

Domarformulär Teknisk design

Lagnr:	Lagnamn:	Domargrupp:
--------	----------	-------------

Instruktioner

Lagen ska förbereda en 5-minuterspresentation där de presenterar sin tekniska designprocess och strategi på banan. Efter presentationen kommer domarna att ställa förtydligande frågor. Domarna ska söka efter exempel och dokumentation både i presentationen och i svaren på frågorna när de bedömer laget utifrån bedömningsformuläret.

Domarna ska kryssa i en ruta per rad för att ange vilken nivå laget har uppnått. Om laget presterar **ÖVER FÖRVÄNTAN** måste detta kommenteras i kommentarsfältet.

	I startfasen 0-2 Poäng	Under utveckling 3-5 Poäng	Har uppnåtts 6-8 Poäng	Över förväntan 9-10 Poäng <i>Kommentar måste fyllas i</i>
IDENTIFIERA – Hur övar laget och identifierar områden som de kan förbättra?				
Laget förklarar hur de har använt guidat uppdrag och resurser för byggande och programmering.	☐	☐	☐	☐
Laget identifierar förbättringsområden i standardverktögen som grund för egen design.				
DESIGNA OCH SKAPA – Vilka idéer utvecklar laget för att förbättra sina verktyg och sin strategi?				
Laget utvecklar en tydlig uppdragsstrategi som ligger till grund för de val de gör i designarbetet.	☐	☐	☐	☐
Lagets lösningar inkluderar egenbyggda mekaniska konstruktioner som stödjer deras uppdragsstrategi.	☐	☐	☐	☐
Lagets lösningar inkluderar egenutvecklad programmering som stödjer deras uppdragsstrategi.	☐	☐	☐	☐
VIDAREUTVECKLA – Hur testar och förbättrar laget sina designalternativ?				
Laget utforskar flera designalternativ för varje rollverktyg innan de väljer ett som ska testas.	☐	☐	☐	☐
Laget följer en tydlig process för testning och dokumenterar resultaten.	☐	☐	☐	☐
Laget använder testresultaten för att förbättra sina designalternativ.				
KOMMUNIKATION – Hur presenterar laget sin designprocess och strategi?				
Laget förklarar tydligt hur rollerna samarbetar inom laget och med medtävlingslag kring strategin på banan.				
Laget förklarar hur alla lagmedlemmar bidrar aktivt och på ett meningsfullt sätt i designprocessen.				

 Kriterier markerade med denna symbol räknas som poäng för priserna i båda kategorierna Innovativt projekt och Kärnvärden. Kärnvärdena väger 20 % för att vinna Champion-priset, och lagen ska visa hur de använder kärnvärdena både i sitt arbete och under hela turneringsdagen.