

# Kärnvärden



CHALLENGE

SCANDINAVIA

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

## Instruktioner

Deltagarna ska inkludera kärnvärdena i allt de gör. Detta domarformulär används för att dokumentera kärnvärdena som observerats under presentationerna.

Kärnvärdena kommer även att bedömas under robotmatcherna vilket kommer att påverka lagets totala poängsumma inom Kärnvärden.

<b>I STARTFASEN</b> Få exempel observerade i hela laget. <b>0-2 poäng</b>	<b>UNDER UTVECKLING</b> Några exempel observerade i delar av laget. <b>3-5 poäng</b>	<b>HAR UPPNÅTTS</b> Flera exempel observerade i hela laget. <b>6-8 poäng</b>	<b>ÖVER FÖRVÄNTAN</b> <b>9-10 poäng</b>	<b>Kommentarer:</b>
<b>UPPTÄCKA</b> - Laget har utforskat nya kunskaper och idéer.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>INNOVATION</b> - Laget har använt kreativitet och uthållighet för att lösa problem.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>PÅVERKAN</b> - Laget har tillämpat det de har lärt sig för att förbättra världen.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>INKLUDERANDE</b> - Laget visar att de respekterar varandra och drar nytta av varandras olikheter.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>SAMARBETE</b> - Laget visar tydligt att de har arbetat som ett lag igenom hela perioden.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>SKOJ</b> - Laget visar tydligt att de har haft roligt och är stolta över det de har uppnått.				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## Feedback till laget

Bra gjort:

Utvecklingsområden:



# Innovativt Projekt



CHALLENGE

SCANDINAVIA

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

## Instruktioner

Lagen ska förmedla domarna hur väl de uppnår kriterierna nedan. Domarformuläret fylls i på papper eller digitalt (hjernekraft.org) under projektpresentationen för att ange nivån på presentationen och lagets lösning.

I STARTFASEN	UNDER UTVECKLING	HAR UPPNÅTTS	LEVERANS ÖVER FÖRVÄNTAN
0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
<b>IDENTIFIERA</b> - Laget har en tydlig problemställning som de noggrant utforskat.			
<input type="checkbox"/> Problemet är inte klart definierat	<input type="checkbox"/> Delvis klar definition av problemet	<input type="checkbox"/> Tydlig definition av problemet	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Få eller inga undersökningar	<input type="checkbox"/> Vissa undersökningar från mer än en källa	<input type="checkbox"/> Omfattande undersökningar från flera olika källor	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>DESIGN</b> - Laget kom med egna innovativa idéer innan de bestämde vilken idé de skulle arbeta vidare med och utveckla.			
<input type="checkbox"/> Lite bevis på en inkluderande urvalsprocess	<input type="checkbox"/> Några bevis på en inkluderande urvalsprocess	<input type="checkbox"/> Tydligt bevis på en inkluderande urvalsprocess	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Inga eller få bevis på en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Några bevis på en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Tydliga bevis på en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>UTVECKLA</b> - Laget har utvecklat en originalidé eller byggt vidare på en befintlig idé och har en prototyp/modell/ritning för att presentera lösningen.			
<input type="checkbox"/> Liten utveckling av innovativ lösning	<input type="checkbox"/> Delvis utveckling av innovativ lösning	<input type="checkbox"/> Tydlig utveckling av innovativ lösning	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Ingen modell/prototyp	<input type="checkbox"/> Enkel modell/ritning som hjälper till att presentera lösningen	<input type="checkbox"/> Detaljerad modell/ritning som hjälper till att presentera lösningen	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>FÖRBÄTTRA</b> - Laget har delat sina idéer, fått feedback och förbättrat sin lösning.			
<input type="checkbox"/> Liten grad av spridning av lösningen	<input type="checkbox"/> Delat lösningen med målgrupp ELLER proffs	<input type="checkbox"/> Delat lösningen med målgrupp OCH proffs	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Visar inga eller få ändringar/förbättringar av lösningen	<input type="checkbox"/> Några/delvisa ändringar/förbättringar av lösningen	<input type="checkbox"/> Visar tydliga ändringar/förbättringar av lösningen	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>KOMMUNICERA</b> - Laget presenterade sin lösning på ett kreativt och effektivt sätt och visade vilken effekt den kommer att ha för användarna.			
<input type="checkbox"/> Inte mycket engagerande presentation	<input type="checkbox"/> Delvis engagerande presentation	<input type="checkbox"/> Engagerande presentation	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Lösningen och dess effekt är oklar	<input type="checkbox"/> Lösningen och dess effekt är delvis oklar	<input type="checkbox"/> Visar tydliga ändringar/förbättringar av lösningen	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan

## Feedback till laget

Bra gjort:

Utvecklingsområden:

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

## Instruktioner

Lagen ska visa domarna hur de har uppnått kriterierna nedan.

Domareformuläret fylls i på papper eller digitalt ([hjernekraft.org](http://hjernekraft.org)) under teknikpresentationen för att ange nivån på presentationen, programmeringen och den tekniska lösningen.

I STARTFASEN 0-2 poäng	UNDER UTVECKLING 3-5 poäng	HAR UPPNÅTTS 6-8 poäng	LEVERANS ÖVER FÖRVÄNTAN 9-10 poäng
<b>IDENTIFIERA</b> - Laget har en tydligt definierad uppdragsstrategi och har tagit reda på vilka bygg- och programmeringsfärdigheter som behövs.			
<input type="checkbox"/> Oklar uppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Delvis tydlig uppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Tydlig uppdragsstrategi	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Laget visar inte/lite att alla lagmedlemmar har lärt sig bygg- och programmeringsfärdigheter	<input type="checkbox"/> Det är inte uppenbart att alla lagmedlemmar har lärt sig bygg- och programmeringsfärdigheter	<input type="checkbox"/> Det är uppenbart att alla lagmedlemmar har lärt sig bygg- och programmeringsfärdigheter	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>DESIGN</b> - Laget har utarbetat en innovativ design av roboten och en tydlig arbetsplan och har sökt hjälp när det behövs.			
<input type="checkbox"/> Laget visar inte att de har en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Laget visar delvis att de har en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Laget visar tydligt att de har en effektiv arbetsplan	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Liten/ingen förklaring av innovativa detaljer på roboten och koden	<input type="checkbox"/> Några förklaringar av innovativa detaljer på roboten och koden	<input type="checkbox"/> Tydlig och bra förklaring av innovativa detaljer på roboten och koden	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>UTVECKLA</b> - Laget har utvecklat en effektiv robot och en lösning för programmering som passar deras uppdragsstrategi.			
<input type="checkbox"/> Liten/ingen förklaring av robotens funktionalitet, utrustning och sensorer	<input type="checkbox"/> Enkel förklaring av robotens funktionalitet, utrustning och sensorer	<input type="checkbox"/> Detaljerad förklaring av robotens funktionalitet, utrustning och sensorer	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Oklar förklaring på hur koden får roboten att bete sig	<input type="checkbox"/> Något oklar förklaring på hur koden får roboten att bete sig	<input type="checkbox"/> Tydlig förklaring på hur koden får roboten att bete sig	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>FÖRBÄTTRA</b> - Laget har upprepade gånger testat roboten och dess kod för att identifiera förbättringsområden och integrerat dessa med nuvarande lösning.			
<input type="checkbox"/> Få/inga bevis på testning av robot och kod	<input type="checkbox"/> Visar delvis bevis på testning av robot och kod	<input type="checkbox"/> Visar tydligt bevis på testning av robot och kod	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Få/inga bevis på förbättring under resans gång	<input type="checkbox"/> Visar delvis bevis på förbättring under resans gång	<input type="checkbox"/> Tydlig påvisan av förbättring under resans gång	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<b>KOMMUNICERA</b> - Lagets teknikpresentation (robotdesign och programmering) var effektiv och visade hur laget involverade alla lagmedlemmar.			
<input type="checkbox"/> Oklar förklaring av processen	<input type="checkbox"/> Delvis oklar förklaring av processen	<input type="checkbox"/> Tydlig förklaring av processen	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan
<input type="checkbox"/> Visar inte att alla lagmedlemmar har varit inblandade	<input type="checkbox"/> Visar till viss del att alla lagmedlemmar har varit inblandade.	<input type="checkbox"/> Visar tydligt att alla teammedlemmar har varit inblandade.	<input type="checkbox"/> Utöver förväntan

## Feedback till laget

Bra gjort:

Utvecklingsområden:

