

Dommerskjema Innovativt prosjekt

Lagnr:	Lagnavn:	Dommergruppe:
--------	----------	---------------

Instruksjoner

Lagene skal forberede en **5-minutters** presentasjon for å formidle prosjektarbeidet sitt. Etter presentasjonen vil dommerne stille oppklarende spørsmål. Dommerne skal se etter dokumentasjon og bevis både i presentasjonen og i svarene på spørsmålene for å kunne vurdere laget opp mot kriteriene i dommerskjemaet.

Dommerne skal krysse av i én boks per rad for å angi hvilket nivå laget har oppnådd. Hvis laget presterer **OVER FORVENTNING**, må det kommenteres i kommentarfeltet.

Hvis laget er en kandidat for følgende, kryss av under:

- ☐ **Scandinavian Innovation Award**
Laget har en spesielt innovativ idé og bør nomineres til Scandinavian Innovation Award.

	I oppstarten 0-2 Poeng	Under utvikling 3-5 Poeng	Mestrer 6-8 Poeng	Over forventning 9-10 Poeng <i>Kommentar må fylles ut</i>
UTFORSKE – Hvordan har laget undersøkt eller forsket for å velge retning på prosjektet?				
Laget forklarer tydelig hvordan utforskningen (for eksempel via prosjektspor) påvirket retningen på prosjektet.	☐	☐	☐	☐
Laget bruker flere relevante kilder for å lære mer om den valgte problemstillingen.				
IDÉUTVIKLING – Hvilke ideer utvikler laget basert på undersøkelsene sine?				
Laget har utforsket flere ideer og forklarer tydelig begrunnelsen for valget sitt.	☐	☐	☐	☐
Laget forklarer tydelig prosessen med å videreutvikle og forbedre ideen basert på undersøkelser eller tilbakemeldinger.	☐	☐	☐	☐
Laget forklarer tydelig den innovative tilnærmingen eller den originale tenkningen bak prosjektideen.				
GJENNOMFØRING – Hvordan kan lagets idé ha en positiv innvirkning?				
Laget identifiserer tydelig hvem som vil bruke ideen i praksis, og hvilken innvirkning den kan ha.				
Laget identifiserer tydelig trinnene som er nødvendige for å gjennomføre ideen.	☐	☐	☐	☐
Laget vurderer hvor gjennomførbar ideen er, inkludert utfordringer og avveininger.	☐	☐	☐	☐
KOMMUNIKASJON – Hvordan formidler laget arbeidet med prosjektet?				
Laget bruker tydelige visuelle hjelpemidler, modeller eller prototyper for å støtte presentasjonen av prosjektet.	☐	☐	☐	☐
Laget forklarer hvordan alle medlemmene bidrar på en meningsfull måte til utviklingen av prosjektet.				

 **Kriterier merket med dette symbolet teller som poeng mot prisene i begge kategoriene Innovativt prosjekt og Kjerneverdier.**
Kjerneverdiene veier 20 % for å vinne Champion-prisen, og lagene skal vise hvordan de bruker kjerneverdiene både i arbeidet sitt og gjennom hele turneringsdagen.

Dommerskjema Teknisk design

Lagnr:	Lagnavn:	Dommergruppe:
--------	----------	---------------

Instruksjoner

Lagene skal forberede en **5-minutters** presentasjon der de formidler sin tekniske designprosess og strategi på banen. Etter presentasjonen vil dommerne stille oppklarende spørsmål. Dommerne skal se etter eksempler og dokumentasjon både i presentasjonen og i svarene på spørsmålene når de vurderer laget ut fra dommerskjemaet.

Dommerne skal krysse av i én boks per rad for å angi hvilket nivå laget har oppnådd. Hvis laget presterer **OVER FORVENTNING**, må det kommenteres i kommentarfeltet.

	I oppstarten 0-2 Poeng	Under utvikling 3-5 Poeng	Mestrer 6-8 Poeng	Over forventning 9-10 Poeng <i>Kommentar må fylles ut</i>
IDENTIFISERE – Hvordan øver laget og identifiserer områder de kan forbedre?				
Laget forklarer hvordan de har brukt veiledede oppdrag og ressurser for bygging og programmering.	☐	☐	☐	☐
Laget identifiserer forbedringsområder ved standardverktøyene som grunnlag for eget design.				
DESIGNE OG SKAPE – Hvilke ideer utvikler laget for å forbedre verktøyene og strategien sin?				
Laget utvikler en tydelig oppdragsstrategi som ligger til grunn for valgene de tar i designarbeidet.	☐	☐	☐	☐
Lagets løsninger inkluderer egenbygde mekaniske konstruksjoner som støtter oppdragsstrategien deres.	☐	☐	☐	☐
Lagets løsninger inkluderer egenutviklet programmering som støtter oppdragsstrategien deres.	☐	☐	☐	☐
VIDEREUTVIKLE – Hvordan tester og forbedrer laget designene sine?				
Laget utforsker flere designalternativer for hvert rolleverktøy før de velger ett som skal testes.	☐	☐	☐	☐
Laget følger en tydelig prosess for testing og dokumenterer resultatene.	☐	☐	☐	☐
Laget bruker resultatene fra testingen til å forbedre designene sine.				
KOMMUNIKASJON – Hvordan presenterer laget designprosessen og strategien sin?				
Laget forklarer tydelig hvordan rollene samarbeider internt i laget og med konkurrerende lag om strategien på banen.				
Laget forklarer hvordan alle lagmedlemmene bidrar aktivt og meningsfullt i designprosessen.				

 **Kriterier merket med dette symbolet teller som poeng mot prisene i begge kategoriene Innovativt prosjekt og Kjerneverdier. Kjerneverdiene veier 20 % for å vinne Champion-prisen, og lagene skal vise hvordan de bruker kjerneverdiene både i arbeidet sitt og gjennom hele turneringsdagen.**