

Név: _____

Csapatnév: _____

A bírálóknak minden egyes sorban be kell jelölniük egy négyzetet, ezzel jelezve a csapat eredményét.



Bíráló kritériumok:

Kezdő: Ebben az elemben a fejlődés kezdete látható a csapat modelljében, poszterében, prezentációjában vagy válaszaiban.

Haladó: A csapat egyértelműen megmutatta ezt az elemet a modelljükben, a poszterükön, prezentációjukban vagy válaszaikban.

Kiváló: A csapat feljebb lépett, és meghaladta a kihívást ezen a területen.

		Kezdő	Haladó	Kiváló
FELADAT MEGOLDÁS				
Mit tanult a csapat a kihívással kapcsolatban?	A csapat megismerte a kihívást, amelyre többféle megoldást fedezett fel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hogyan tud hatni a közösségre?	A csapat megoldásában benne van a potenciál, hogy nagy hatással legyen a közösségre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ALAPÉRTÉKEK				
Hogyan használták az Alapértékeket?	A csapat tagjai elmondták hogyan dolgoztak együtt csapatként, és megértették az Alapértékeket.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Milyen képességeket tanultak egymástól?	A csapat tagjai megmutatták, hogy új képességeket tanultak a közös munka során.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CSAPATMODELL				
Mutassa be a csapat a modelljüket.	A csapat bemutatta a csapatmodellt, és a kihívásra adott megoldást melyet a modell reprezentál.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Felhasználták a futópadot, a pulzus emelőt vagy a kombinált modellt?	A csapat felhasznált egy vagy több komponenst a saját modelljéhez.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KÓDOLÁS				
A modell melyik része motorizált?	A csapat motorokat és szenzorokat használ, hogy mozgásba hozza a modellt, ezzel téve interaktívá.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hogyan kódolták a motorizált részt?	A csapat elmagyarázta, a kódjuk hogyan hozza mozgásba a modelljüket.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CSAPAT POSZTER				
Mit tartalmaz a poszter?	A poszter informál a kihívás megoldásairól, a csapatmodellről, a kódolásról és magáról a csapatról.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hogyan mutatja a poszter a csapat előremenetelét?	A csapat tagjai elmesélték vagy megmutatták hogyan dolgoztak együtt, hogy elkészítsék a poszterüket.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>