

BEWERTUNGSBOGEN FORSCHUNG



Teamnummer	Teamname	Juryraum
Forschungsthema		

Hinweis

Die Teams sollten der Jury ihre Leistungen in allen Bewertungskriterien mitteilen. Die Jury füllt den Bewertungsbogen während der Präsentation aus und kreuzt in jeder Zeile ein Kästchen an, um den erreichten Leistungsstand des Teams festzuhalten. Wenn das Team in einem Bereich Herausragendes leistet, wird dies von der Jury in der Spalte „Herausragend“ notiert.

AUSBAUFÄHIG 1	GUT 2	SEHR GUT 3	HERAUSRAGEND 4 Wie hat das Team die Erwartungen übertroffen?
BENENNEN – Das Team hat ein Problem klar definiert und es gut untersucht.			
<input type="checkbox"/> Problem nicht klar definiert	<input type="checkbox"/> Problem teilweise klar definiert	<input type="checkbox"/> Völlig klare Definition des Problems	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wenig Forschung	<input type="checkbox"/> Etwas Forschung, aber Qualität unklar	<input type="checkbox"/> Breite, qualitativ hochwertige Forschung	<input type="checkbox"/>
ENTWICKELN – Das Team hat selbständig innovative Ideen erarbeitet, daraus eine ausgewählt und planvoll weiterentwickelt.			
<input type="checkbox"/> Wenige Ideen des gesamten Teams	<input type="checkbox"/> Hinweise auf einige Ideen aus dem gesamten Team	<input type="checkbox"/> Viele Ideen des gesamten Teams	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wenig Planung mit wenigen Teammitgliedern	<input type="checkbox"/> Etwas effektive Planung mit einigen Teammitgliedern	<input type="checkbox"/> Hocheffektive Planung mit allen Teammitgliedern	<input type="checkbox"/>
ERSTELLEN – Das Team hat eine eigene Idee entwickelt oder auf einer bestehenden aufgebaut. Mit einem Prototypmodell oder einer Zeichnung veranschaulicht das Team die Lösung.			
<input type="checkbox"/> Wenig Entwicklung einer innovativen Lösung	<input type="checkbox"/> Teilweise Entwicklung einer innovativen Lösung	<input type="checkbox"/> Umfangreiche Entwicklung einer innovativen Lösung	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kein(e) Modell/Zeichnung der Lösung	<input type="checkbox"/> Einfache(s) Modell/Zeichnung, die hilft, die Lösung zu vermitteln	<input type="checkbox"/> Detaillierte(s) Modell/Zeichnung, die hilft, die Lösung zu vermitteln	<input type="checkbox"/>
ITERATION – Das Team hat seine Ideen vorgestellt, Feedback gesammelt und Verbesserungen in seine Lösung eingearbeitet.			
<input type="checkbox"/> Lösung wurde kaum gezeigt	<input type="checkbox"/> Lösung wurde ein paar mal gezeigt	<input type="checkbox"/> Lösung wurde häufig gezeigt	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kaum Hinweise auf Verbesserungen der Lösung	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise auf Verbesserungen der Lösung	<input type="checkbox"/> Viele Hinweise auf Verbesserungen der Lösung	<input type="checkbox"/>
MITTEILEN – Das Team stellte in einer kreativen und überzeugenden Präsentation seine aktuelle Lösung und deren Auswirkungen auf die betroffenen Personen vor.			
<input type="checkbox"/> Präsentation wenig ansprechend	<input type="checkbox"/> Präsentation teilweise ansprechend	<input type="checkbox"/> Präsentation sehr ansprechend	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lösung und möglicher Effekt auf andere unklar	<input type="checkbox"/> Lösung und möglicher Effekt auf andere teilweise klar	<input type="checkbox"/> Lösung und möglicher Effekt auf andere völlig klar	<input type="checkbox"/>

Feedback

Das war gut:

Das könnt ihr verbessern:

BEWERTUNGSBOGEN ROBOTERDESIGN



Teamnummer	Teamname	Juryraum
------------	----------	----------

Hinweis

Die Teams sollten der Jury ihre Leistungen in allen Bewertungskriterien mitteilen. Die Jury füllt den Bewertungsbogen während der Präsentation aus und kreuzt in jeder Zeile ein Kästchen an, um den erreichten Leistungsstand des Teams festzuhalten. Wenn das Team in einem Bereich Herausragendes leistet, wird dies von der Jury in der Spalte „Herausragend“ notiert.

AUSBAUFÄHIG 1	GUT 2	SEHR GUT 3	HERAUSRAGEND 4 Wie hat das Team die Erwartungen übertroffen?
BENENNEN – Das Team hat eine klar definierte Strategie und ausgelotet, welche Konstruktions- und Programmierfähigkeiten es benötigt.			
<input type="checkbox"/> Keine klare Strategie	<input type="checkbox"/> Teilweise klare Strategie	<input type="checkbox"/> Völlig klare Strategie	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Einige Teammitglieder haben Konstruktions- und Programmierfähigkeiten erlernt	<input type="checkbox"/> Viele Teammitglieder haben Konstruktions- und Programmierfähigkeiten erlernt	<input type="checkbox"/> Alle Teammitglieder haben Konstruktions- und Programmierfähigkeiten erlernt	<input type="checkbox"/>
ENTWICKELN – Das Team hat innovative Entwürfe und einen klaren Arbeitsplan erstellt und hat sich bei Bedarf Rat geholt.			
<input type="checkbox"/> Wenige Hinweise auf einen effektiven Arbeitsplan	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise auf einen effektiven Arbeitsplan	<input type="checkbox"/> Viele Hinweise auf einen effektiven Arbeitsplan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wenige Erläuterungen der innovativen Merkmale von Roboter und Code	<input type="checkbox"/> Einige Erläuterungen der innovativen Eigenschaften von Roboter und Code	<input type="checkbox"/> Viele Erläuterungen der innovativen Eigenschaften von Roboter und Code	<input type="checkbox"/>
ERSTELLEN – Das Team hat eine effektive Roboter- und Programmierlösung entwickelt, die zur Strategie passt.			
<input type="checkbox"/> Eingeschränkte Funktionalität von Roboteranbauten oder Sensoren	<input type="checkbox"/> Teilweise Funktionalität von Roboteranbauten und Sensoren	<input type="checkbox"/> Gute Funktionalität von Roboteranbauten und Sensoren	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Unklare Erklärung, was der Code beim Roboter bewirkt	<input type="checkbox"/> Teilweise klare Erklärung, was der Code beim Roboter bewirkt	<input type="checkbox"/> Völlig klare Erklärung, was der Code beim Roboter bewirkt	<input type="checkbox"/>
ITERATION – Das Team hat mehrfach seinen Roboter und den Code getestet, um verbesserungswürdige Bereiche zu erkennen und hat die Ergebnisse in seine aktuelle Lösung integriert.			
<input type="checkbox"/> Roboter und Code kaum getestet	<input type="checkbox"/> Roboter und Code etwas getestet	<input type="checkbox"/> Roboter und Code intensiv getestet	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Roboter und Code wurden kaum verbessert	<input type="checkbox"/> Roboter und Code wurden etwas verbessert	<input type="checkbox"/> Roboter und Code wurden stark verbessert	<input type="checkbox"/>
MITTEILEN – Die Erklärung des Teams zum Roboterdesign-Prozess ist effektiv und zeigt, wie alle Teammitglieder einbezogen wurden.			
<input type="checkbox"/> Unklare Erläuterung des Roboterdesign-Prozesses	<input type="checkbox"/> Teilweise klare Erläuterung des Roboterdesign-Prozesses	<input type="checkbox"/> Vollständig klare Erläuterung des Roboterdesign-Prozesses	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Einige Teammitglieder waren involviert	<input type="checkbox"/> Viele Teammitglieder waren involviert	<input type="checkbox"/> Alle Teammitglieder waren involviert	<input type="checkbox"/>

Feedback

Das war gut:

Das könnt ihr verbessern:

BEWERTUNGSBOGEN GRUNDWERTE



Teamnummer	Teamname	Juryraum
------------	----------	----------

Hinweis

Die *FIRST* Grundwerte sind die Grundlage für die Betrachtung des Teams während der Präsentationen. Alle Teammitglieder sollten zeigen, dass sie die Grundwerte bei allem, was sie tun, befolgen. Auf diesem Bewertungsbogen sollten alle Beobachtungen rund um die Grundwerte während der Jurysession festgehalten werden. Die Jury füllt diesen Bogen während der Jurybewertung aus und kreuzt in jeder Zeile ein Kästchen an, um den erreichten Leistungsstand des Teams festzuhalten. Wenn das Team in einem Bereich Herausragendes leistet, wird dies von der Jury in der Spalte „Herausragend“ notiert.

AUSBAUFÄHIG 1	GUT 2	SEHR GUT 3	EXCEEDS 4
Wenige Beispiele, die im gesamten Team beobachtet wurden.	Einige Beispiele, die im gesamten Team beobachtet wurden.	Mehrere Beispiele wurden im gesamten Team beobachtet.	Wie hat das Team die Erwartungen übertroffen?
ENTDECKUNG – Das Team hat neue Talente und Ideen entdeckt.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INNOVATION – Das Team war kreativ und ausdauernd bei der Lösung von Problemen.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WIRKUNG – Das Team hat das Gelernte angewendet, um seine Welt zu verbessern.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INKLUSION – Das Team verhält sich respektvoll und akzeptiert seine Unterschiede.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TEAMWORK – Das Team hat eindeutig Spaß miteinander und feiert seine Erfolge.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feedback

Das war gut:

Das könnt ihr verbessern:

BEWERTUNGSBOGEN ROBOT-GAME



M00 BONUS MATERIALINSPEKTION

Euer gesamtes Material passt in die kleine Inspektionszone Nein Ja

M01 INNOVATIVES PROJEKT

Das innovative Projekt erfüllt die Kriterien der Mindestgröße (≥2 weiße LEGO Elemente und ≥4 Noppen in eine Richtung): Nein Ja

Das innovative Projekt berührt: Nichts RePLAY Logo Grauer Bereich Bank

M02 SCHRITZÄHLER

Die Spitze des Zeigers zeigt auf: Nichts Magenta Gelb Blau

M03 RUTSCHE

Anzahl Figuren, die von der Rutsche runter sind: 0 1 2

Eine Figur ist vollständig in der Homezone: Nein Ja

Eine Figur wird vollständig vom schweren Reifen getragen und berührt nichts anderes – auch nicht die Spielfeldmatte: Nein Ja

M04 BANK

Die Bank ist flach nach unten geklappt: Nein Ja

Anzahl der Kästen, in denen Würfel die Matte berühren: 0 1 2 3 4

Die Rückenlehne ist vollständig aus beiden Löchern herausgehoben: Nein Ja

M05 BASKETBALL

Im Korb ist ein Würfel: Nein Ja

An welchem Stopper hängt der Korb: Nicht Mittel Hoch

M06 KLIMMZUGSTANGE

Roboter ist zu einem beliebigen Zeitpunkt vollständig unter der aufgerichteten Klimmzugstange durchgefahren: Nein Ja

Klimmzugstange hält Roboter am Ende des Matches zu 100% von Matte hoch: Nein Ja

M07 ROBOT DANCE

Der Controller „tanzt“ am Ende des Matches auf dem Dancefloor: Nein Ja

M08 BOCCIA

Material im Rahmen (auch teilweise): Nein Ja

Beide Wurfmodelle haben nur einen Würfel auf das gegenüberliegende Spielfeld befördert und diese haben dieselbe Farbe: Nein Ja

Anzahl Würfel im Rahmen oder im Zielgebiet:

Mindestens ein gelber Würfel ist vollständig im Zielgebiet: Nein Ja

Teamnummer	Runde
SchiedsrichterIn	Tisch

M09 REIFENSALTO

Der schwarze Reifen hat die rote Linie überquert (auch teilweise): Nein Ja

Die weiße Nabe ist oben und der Reifen berührt nur die Matte: Keiner Blau Schwarz Beide

Die Reifen sind vollständig im großen Zielkreis: Keiner Blau Schwarz Beide

M10 HANDY

Die weiße Seite des Handys ist oben und es liegt nur auf der Spielfeldmatte: Nein Ja

M11 LAUFBAND

Der Roboter hat die Rolle(n) gedreht, sodass der Zeiger auf folgender Farbe steht: Keine Grau Rot Orange Gelb Hellgrün Dunkelgrün

M12 RUDERMASCHINE

Das freie Rad ist vollständig außerhalb des großen Kreises: Nein Ja

Das freie Rad ist vollständig im kleinen Kreis: Nein Ja

M13 GEWICHTHEBEN

Der Stopper ist unter dem Hebel und dieser steht auf: Nichts Blau Magenta Gelb

M14 FITNESSEINHEITEN

Anzahl der Fitnessseinheiten, die das RePLAY Logo oder die graue Fläche um die Bank berühren:

Anzahl der Fitnessseinheiten, die an einem Pfosten der Klimmzugstange hängen und kein Material berühren (max. 4): 0 1 2 3 4

M15 PRÄZISIONSMARKEN

Anzahl der auf dem Feld verbliebenen Präzisionsmarken: 0 1 2 3 4 5 6

CHECK RÜCKGABE SPIELFELDTEILE

(8x) Fitnessseinheiten, (3x) Blaue Würfel, (3x) Rote Würfel (2x) Gelbe Würfel, (8x) Grüne Würfel (2x) Figuren Rutsche, (1x) Rückenlehne Bank, (1x) Schwerer Reifen, (1x) Handy und (6x) Präzisionsmarken

UNTERSCHRIFT SCHIEDSRICHTER/IN

UNTERSCHRIFT TEAM