

Vardas: _____

Komandos pavadinimas: _____

Recenzentai privalo pažymėti po vieną langelį kiekvienoje atskiroje eilutėje, nurodydami komandos pasiekimus.

Peržiūros kriterijai:

Pradžia: Šis elementas buvo pradėtas kurti komandos modelyje, plakate, pristatyme ar atsakymuose.

Atlikta: Komanda aiškiai parodė šį elementą savo modelyje, plakate, pristatyme ar atsakymuose.

Viršyta: Komanda viršijo iššūkį šioje srityje.

		Pradžia	Atlikta	Viršyta
IŠŠŪKIŲ SPRENDIMAS				
Ką jūsų komanda sužinojo apie iššūkį?	Komanda išnagrinėjo iššūkį ir ieškojo galimų sprendimų.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?	Komandos sprendimas gali padaryti didelį poveikį bendruomenei.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PAGRINDINĖS VERTYBĖS				
Kaip naudojote pagrindines vertybes?	Komandos nariai pateikdami pavyzdžių paaiškino, kaip jie dirbo kaip komanda, ir suprato pagrindines vertybes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kokių įgūdžių išmokote vieni iš kitų?	Komandos nariai parodė, kad dirbdami kartu išmoko naujų įgūdžių.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMANDOS MODELIS				
Apibūdinkite savo komandos modelį.	Komanda apibūdino komandos modelį ir iššūkio, kurį jis reprezentavo, sprendimus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip įtraukėte Explore rinkinį į savo komandos modelį?	Komanda apibūdino, kaip jie kūrybiškai panaudojo vieną ar kelis savo komandos modelio komponentus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PROGRAMAVIMAS				
Kuri jūsų modelio dalis yra motorizuota?	Komanda paaiškino, kaip jie naudojo variklį (-ius) ir jutiklius, kad jų modelis judėtų ir būtų interaktyvus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip suprogramavote savo motorinę dalį?	Komandos nariai paaiškino, kaip jų kodas paskatino jų modelį judėti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KOMANDOS PLAKATAS				
Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?	Plakate buvo parodyta informacija apie jų iššūkių sprendimus, komandos modelį, programavimą ir komandą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę?	Komandos nariai papasakojo arba parodė, kaip jie dirbo kaip komanda kurdami plakatą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Čia yra keletas klausimų, skirtų pasiruošti renginiui. Galite naudoti šiuos klausimus, kad padėtumėte komandoms paaiškinti savo keliones, ką jie išmoko ir sukūrė.

Iššūkio sprendimas

- Ką jūsų komanda sužinojo apie iššūkį?
- Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?

Pagrindinės vertybės

- Kaip naudojote pagrindines vertybes?
- Kokių įgūdžių išmokote vieni iš kitų?

Komandos modelis

- Ar galite apibūdinti savo komandos modelį?
- Kaip įtraukėte Explore rinkinį į savo komandos modelį?

Programavimas

- Kokia jūsų konstrukcijos dalis yra motorizuota?
- Kaip suprogramavote savo motorizuotą dalį?

Komandos plakatas

- Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?
- Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę?

Awards List

Use the reviewing sheet to help with the allocation of awards. Each team should receive one award. The same award can be given to several teams.

Challenge Solution Award

These teams showed excellent problem-solving skills to create an innovative and helpful solution to the challenge.

Coding Award

These teams gave effective explanations about how their code made their team model move and showed good communication skills.

Core Values Award

These teams demonstrated great teamwork as they explored the challenge, showing they fully understood the *FIRST*[®] Core Values.

Team Poster Award

These teams showed creativity on their team poster and clearly explained what they had learned through their *FIRST*[®] LEGO[®] League Explore team journey.

Team Model Award

These teams displayed innovation and creativity through the design and building of their team models.

Name Your Own Award

These teams can be recognized for achievements outside the award list, for example, the Community Impact Award.

