

審査セッションのフィードバック

チーム番号	チーム名	ルーム番号
-------	------	-------

指示

このシートは、イノベーションプロジェクトのプレゼンテーションおよびロボットデザインの説明に対する書面によるフィードバックを記録するために使用します。審査員は、チームのプレゼンテーションを観察し、その成果を評価する際に、FIRST®のコアバリューを基準として使用します。

ループリックとフィードバックページは、イベント終了後にチームに返却されます。

素晴らしかった点 ...	改善点 ...
コアバリュー – チームは、チームワーク、ディスカバリー(発見)、インクルージョン(共生)、イノベーション(革新)、インパクト(影響)、ファン(楽しむ)をどのようにをどのように活動において示しましたか？	
イノベーションプロジェクト – チームは、シーズンテーマに関連する問題をどのように特定し、解決しようとしていましたか？	
ロボット・デザイン – ロボット・ゲームのミッションを攻略するために、チームはどのように組み立てとコーディングに取り組みましたか？	

チームがこれらの賞の候補である場合は、該当するボックスにチェックを入れてください。

☐ ブレークスルー賞	FIRST LEGO Leagueの主要な分野のうち、少なくとも1つで自信や能力に大きな進歩を見せたチーム
☐ ライジングオールスター	審査員が注目し、将来の輝かしい活躍を大いに期待しているチーム
☐ モチベーション	チームワークやチームスピリット、そして熱意をもって、FIRST LEGO Leagueの文化を大切にしているチーム

チーム番号	チーム名	ルーム番号
-------	------	-------

指示

各チームは、以下の基準ごとに自分たちの達成した内容を審査員に伝えてください。
このルーブリックは、イノベーションプロジェクトのプレゼンテーションに基づいて記入されます。

審査員は、各項目に対してチームが達成したレベルを示すボックスにチェックを入れてください。
チームが「超越」に該当する場合は、「超越」欄に簡単なコメントを記入してください。

初級 1	発展中 2	達成 3	超越 4
チームのどのような点が超越していたか？			
特定する – チームは明確に定義された問題を十分に調査しました。			
☐ 問題の定義が不明確である	☐ 問題の定義が一部明確である	☐ 問題の定義が明確である	☐
 調査の証拠がごくわずかにある	 1つ以上の情報源からの調査の証拠が一部ある	 まざまな情報源からの明確で詳細な調査がある	
設計する – チームは協力してプロジェクト計画を作成し、アイデアを発展させました。			
☐ 効果的なプロジェクト計画の証拠がごくわずかにある	☐ 効果的なプロジェクト計画の証拠が一部ある	☐ 効果的なプロジェクト計画の証拠が明確にある	☐
 開発プロセスに全てのチームメンバーが参加した証拠がごくわずかにある	 開発プロセスに全てのチームメンバーが参加した証拠が一部ある	 開発プロセスに全てのチームメンバーが参加した証拠が明確にある	
制作する – チームは独自のアイデアを開発するか、既存のアイデアに基づいて解決策を表すプロトタイプモデル/図面を作成しました。			
 解決策の革新性に関する説明がごくわずかである	 解決策の革新性に関する説明が簡潔である	 解決策の革新性に関する説明が詳細である	
☐ 解決策を表すモデル/図面が不明確である	☐ 解決策を表すモデル/図面が簡素である	☐ 解決策を表すモデル/図面が詳細である	☐
改良する – チームは他者とアイデアを共有し、フィードバックを収集し、それをもとに改善を行いました。			
☐ 解決策が他者とほとんど共有されていない	☐ 解決策が少なくとも1人または1グループと共有されている	☐ 解決策が複数の人やグループと共有されている	☐
☐ フィードバックに基づく改善の証拠がごくわずかにある	☐ フィードバックに基づく改善の証拠が一部ある	☐ フィードバックに基づく改善の証拠が明確にある	☐
伝える – チームは自分たちの解決策、その影響、およびチームの進捗を効果的に発表し、共に喜びを分かち合いました。			
 解決策とその他者への影響の説明が不明確である	 解決策とその他者への影響の説明が一部明確である	 解決策とその他者への影響の説明が明確である	
 プレゼンテーションにおいて、自分たちの活動に対する誇りや熱意がほとんど示されていない	 プレゼンテーションにおいて、自分たちの活動に対する誇りや熱意が一部示されている	 プレゼンテーションにおいて、自分たちの活動に対する誇りや熱意が明確に示されている	

 このマークの付いたチェックボックスの得点は、イノベーションプロジェクトとコアバリューの両方に計上されます。

ロボットデザイン

チーム番号	チーム名	ルーム番号
-------	------	-------

指示

各チームは、以下の基準ごとに自分たちの達成した内容を審査員に伝えてください。
このルーブリックは、ロボット・デザインのプレゼンテーションに基づいて記入されます。

審査員は、各項目に対してチームが達成したレベルを示すボックスにチェックを入れてください。
チームが「超越」に該当する場合は、「超越」欄に簡単なコメントを記入してください。

初級 1	発展中 2	達成 3	超越 4
チームのどのような点が超越していたか？			
特定する – チームは、挑戦するミッションを決定し、組み立てとコーディングのリソースを検討し、必要に応じてガイダンスを求めました。			
☐ ミッション戦略の証拠がごくわずかにある	☐ ミッション戦略の証拠が一部ある	☐ ミッション戦略の証拠が明確にある	☐
 組み立てまたはコーディングのリソースの使用がごくわずかである	 組み立てまたはコーディングのリソースの使用が一部である	 ミッション戦略をサポートするために組み立てまたはコーディングのリソースが明確に使用されている	
設計する – チームメンバーは協力して設計に取り組み、必要な組み立てとコーディングスキルを身に付けました。			
 全てのチームメンバーがアイデアを出した証拠がごくわずかにある	 全てのチームメンバーがアイデアを出した証拠が一部ある	 全てのチームメンバーがアイデアを出した証拠が明確にある	
☐ 全てのチームメンバーに組み立てとコーディングのスキルがある証拠がごくわずかにある	☐ 全てのチームメンバーに組み立てとコーディングのスキルがある証拠が一部ある	☐ 全てのチームメンバーに組み立てとコーディングのスキルがある証拠が明確にある	☐
制作する – チームは、ミッション戦略に基づいて独自の設計を開発するか、既存のものを改良しました。			
☐ アタッチメントとその目的の説明が不明確である	☐ アタッチメントとその目的の説明が簡潔である	☐ 革新的なアタッチメントとその目的の説明が明確である	☐
☐ コードおよび/またはセンサーの使用説明が不明確である	☐ コードおよび/またはセンサーの使用説明が簡潔である	☐ 革新的なコードおよび/またはセンサーの使用説明が明確である	☐
改良する – チームは、ロボットとコードを繰り返しテストし、改善点を特定し、その発見を解決策に取り入れました。			
☐ ロボットとコードのテストがごくわずかに行われた証拠がある	☐ ロボットとコードのテストが一部行われた証拠がある	☐ ロボットとコードのテストが繰り返し行われた証拠が明確にある	☐
 テストに基づく改善がごくわずかに行われた証拠がある	 テストに基づく改善が一部行われた証拠がある	 テストに基づく改善が明確に行われた証拠がある	
伝える – チームは、ロボットデザインのプロセスで学んだことを効果的に伝え、その進捗を祝いました。			
 プロセスと学んだ教訓の説明が不明確である	 プロセスと学んだ教訓の説明が簡潔である	 プロセスと学んだ教訓の説明が詳細である	
 チームは自分たちの活動に対してごくわずかな誇りや熱意しか示していない	 チームは自分たちの活動に対してある程度の誇りや熱意を示している	 チームは自分たちの活動に対して確かな誇りや熱意を示している	

 このマークの付いたチェックボックスの得点は、ロボットデザインとコアバリューの両方に計上されます。