

FIRST® **LEGO**® *League*

TUTORIALS

teach

share

learn

КОНСОЛІДОВАНЕ СУДІВСТВО

БРАТИ СЕШАН

ПЕРЕКЛАДЕНО ГРУПОЮ MYSTIC BEAVERS #2101

ЩО ТАКЕ КОНСОЛІДОВАНЕ СУДДІВСТВО?

- Усі регіони FIRST LEGO League повинні були перейти на 30-хвилинний формат суддівства.
- Замість того, щоб команди переходили з кімнати в кімнату, усе суддівство відбувається в одній кімнаті.
- Ваша команда матиме 30-хвилинну презентацію для суддівства, яка охоплює дизайн робота, проект та основні цінності.



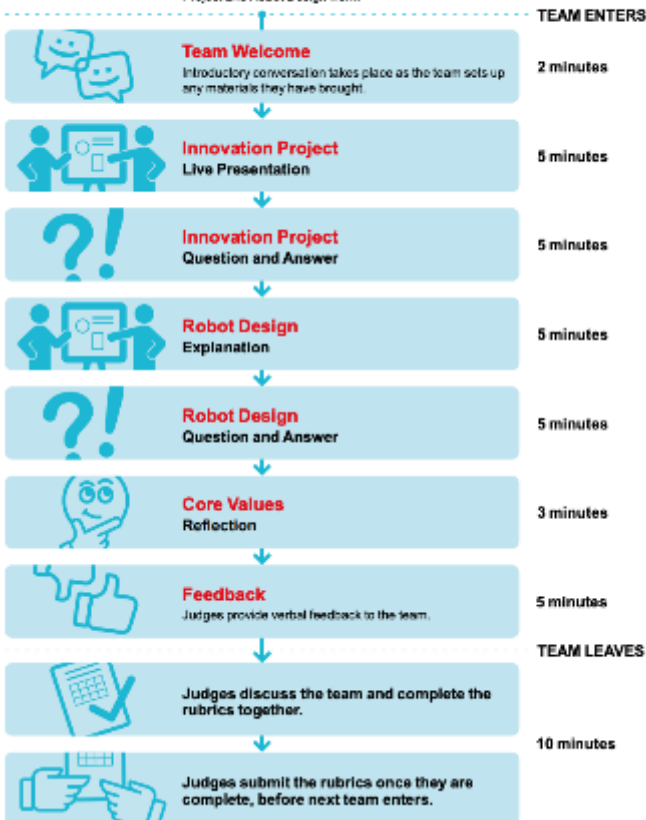
ЩО ВІДБУВАЄТЬСЯ ПРИ КОНСОЛІДОВАНОМУ СУДДІВСТВІ?



Judging Session Flowchart

Teams should demonstrate Core Values in everything they do. The Judges are excited to see how they show teamwork, discovery, inclusion, innovation, impact, and fun as they present their innovation Project and Robot Design work.

This is the team's time to shine, so try to settle their nerves and encourage them. Please make sure they don't leave anything in the judging room, including any documentation, when they leave.



- Студенти увійдуть до кімнати, представляться, а потім перейдуть до презентації свого інноваційного проекту.
- Далі сеанс продовжиться відповідно до блок-схеми зліва.
- Команда може перейти до наступної презентації самостійно або судді будуть стежити за часом і переносити розмову до наступного розділу.
- Команди проводять 5-хвилинну презентацію щодо інноваційного проекту та дизайну робота.
- Роздуми про основні цінності – це час, коли судді можуть поставити запитання. Судді з основних цінностей також оцінюватимуть під час зустрічі команди, інноваційного проекту та дизайну роботів.

СУДДІ ЗАПОВНЮЮТЬ УСІ ТРИ РУБРИКИ

ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ 1	СЕРЕДНІЙ РІВЕНЬ 2	ВИСОКИЙ РІВЕНЬ 3	ВІДМІННИЙ РІВЕНЬ 4 <i>В чому команда досягла відмінного рівня?</i>
ВИЗНАЧЕННЯ - Команда чітко визначила стратегію проходження місії та дізналась про необхідні навички конструювання та кодування.			
<input type="checkbox"/> Незрозуміла стратегія проходження місії	<input type="checkbox"/> Частково зрозуміла стратегія проходження місії	<input type="checkbox"/> Зрозуміла стратегія проходження місії	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Обмежені свідчення навичок кодування та конструювання у всіх членів команди	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ 1	СЕРЕДНІЙ РІВЕНЬ 2	ВИСОКИЙ РІВЕНЬ 3	ВІДМІННИЙ РІВЕНЬ 4 <i>В чому команда досягла відмінного рівня?</i>
РОЗРОБКА - Команда створила інноватора/ експертів при потребі.			
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення ефективного плану	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальне пояснення інноваційних рис робота та коду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
СТВОРЕННЯ - Команда розробила е...			
<input type="checkbox"/> Обмежене пояснення функціональності їх робота, маніпуляторів та датчиків	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Незрозуміле пояснення того, як код приводить в дію робота	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ВДОСКОНАЛЕННЯ - Команда неод отримані результати у своє поточне ріше			
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення тестування їхнього робота та коду	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення того, що їх робота та код були вдосконалені	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
КОМУНІКАЦІЯ - Пояснення командою учасники команди.			
<input type="checkbox"/> Незрозуміле пояснення процесу проектування робота	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення того, що всі члени команди були залучені	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ 1	СЕРЕДНІЙ РІВЕНЬ 2	ВИСОКИЙ РІВЕНЬ 3	ВІДМІННИЙ РІВЕНЬ 4 <i>В чому команда досягла відмінного рівня?</i>
ВИЗНАЧЕННЯ - У команди була чітко визначена проблема, яку вона добре вивчила.			
<input type="checkbox"/> Проблема не чітко визначена	<input type="checkbox"/> Частково чітко визначена проблема	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальні дослідження	<input type="checkbox"/> Часткове дослідження більш ніж одного	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
РОЗРОБКА - Команда генерувала інноваційні ідеї самі			
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення інклюзивного процесу вибору	<input type="checkbox"/> Деякі свідчення інклюзивного процесу вибору	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення ефективного плану	<input type="checkbox"/> Деякі свідчення ефективного плану	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
СТВОРЕННЯ - Команда розробила оригінальну ідею свого рішення.			
<input type="checkbox"/> Мінімальна розробка інноваційного рішення	<input type="checkbox"/> Часткова розробка інноваційного рішення	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Незрозумілі модель/креслення для рішення	<input type="checkbox"/> Прості модель/креслення, які допомагають у рішенням	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ВДОСКОНАЛЕННЯ - Команда поділилась своїми ідеями			
<input type="checkbox"/> Мінімально поділилась своїми рішенням	<input type="checkbox"/> Поділилась своїми рішенням користувачами AI/експертами	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Мінімальні свідчення вдосконалення їх рішення	<input type="checkbox"/> Часткові свідчення вдосконалення	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
КОМУНІКАЦІЯ - Команда поділилась креативною та ефективною презентацією			
<input type="checkbox"/> Презентація мінімально приваблива	<input type="checkbox"/> Презентація частково приваблива	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Рішення та його потенційний вплив на інших незрозумілі	<input type="checkbox"/> Рішення та його потенційний вплив на інших частково незрозумілі	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ 1	СЕРЕДНІЙ РІВЕНЬ 2	ВИСОКИЙ РІВЕНЬ 3	ВІДМІННИЙ РІВЕНЬ 4 <i>В чому команда досягла відмінного рівня?</i>
ВІДКРИТТЯ - Команда досліджувала нові навички та ідеї.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ІННОВАЦІЯ - Команда використовувала творчість та наполегливість для вирішення проблем.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ВНЕСОК - Команда застосовувала те, чого вони навчилися, для покращення свого світу.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ІНКЛЮЗІЯ - Команда демонструвала повагу та прийняла свої відмінності.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
КОМАНДНА РОБОТА - Команда чітко показала, що вони працювали як команда впродовж усього сезону.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ВЕСЕЛОЩІ - Команди явно веселилися та святкували свої досягнення.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ПОРАДИ ЩОДО СУДДІВ

- **Будьте ефективними.** Відлік часу починається, як тільки ви входите в кімнату. Оскільки проект є першим, будьте готові до роботи з костюмами, реквізитом тощо. Мінімізуйте час на налаштування.
- **Будьте готові.** Підготуйте все для презентації робота та основних цінностей, щоб швидко та легко перейти до наступної презентації. Розгляньте все в одному візку.
- **Будьте готові пояснити.** Немає ігрового столу для роботів. Будьте готові пояснити свій процес, а не показувати свої пробіжки. (Перегляньте урок на FLL Tutorials, щоб отримати додаткові поради.)
- **Складіть план і добре спілкуйтеся.** Переконайтеся, що ви повідомляєте все, що хочете, під час презентації. Використовуйте рубрики як свій посібник.
- **Залиште підсумковий аркуш, якщо це дозволено.** Якщо вам дозволено залишати документацію, додайте деякі основні моменти про свого робота, проект і основні цінності.



ПЕРЕВАГИ КОНСОЛІДОВАНОГО СУДДІВСТВА

- Це простіше для команд, оскільки їм не потрібно шукати свою наступну кімнату.
- Дає можливість командам краще пізнати своїх суддів.
- Судді можуть оцінювати протягом усієї сесії, що дозволяє суддям з кожної основної сфери оцінювати та задавати запитання.
- Під час обговорень судді можуть виступати за команди з глибшим розумінням кожної з основних областей.
- Покращення суддівства та навчання через необхідність наймати менше суддів.
- Команди, як і раніше, отримують увесь час для презентації, який вони отримали б у індивідуальних/окремих слотах для суддівства.

УСПІХІВ!

- Цей посібник створили Санджай Сешан і Арвінд Сешан
- Цей посібник був перекладений командою Mystic Beavers #2101
- Більше уроків на www.ev3lessons.com та www.flitutorials.com



Mystic Beavers

