



Обратная связь по итогам Собеседования

**СИЯНИЕ
ПРИРОДЫ**

Команда №

Название Команды

Экспертная
комната

Инструкции

Этот лист предназначен для записи письменной обратной связи после презентации **Инновационного проекта** и объяснения **Дизайна робота**. **Основные Ценности** программы «Лига Инженеров. Юниор» — это призма, через которую Эксперты наблюдают за презентациями Команды и оценивают её прогресс.

Оценочные листы и страница с отзывами будут возвращены наставникам Команд в конце соревнований.

Отличная работа...	К размышлению...
Основные ценности – как Команда проявила в своей работе Командное взаимодействие, стремление к открытиям, вовлечённость, инновационный подход, вклад и удовольствие от работы?	
Инновационный проект – как Команда определила проблему, связанную с темой сезона, и подошла к её решению?	
Дизайн роботов – как Команда подошла к выполнению Миссий с помощью конструирования и программирования?	

Если Команда претендует на одну из этих наград, поставьте галочку в соответствующем поле:

☐

Прорыв

Команда, которая добилась значительного прогресса в развитии собственной уверенности и навыков, а также понимает, что новые открытия важнее того, что они могут выиграть.

☐

Восходящая звезда

Команда, которую Эксперты отмечают, ожидая от нее больших успехов в будущем.

☐

Командный дух

Команда, которая активно принимает культуру *соревнований*, что отражается в процессе построения Команды, Командном духе и проявленном энтузиазме.



**СВЯЗНОЕ
ПРИРОДЫ**

Инновационный проект

Команда №

Название Команды

Экспертная
комната

Инструкции

Команды должны рассказать Экспертам о своих достижениях по каждому из следующих критериев. Этот оценочный лист заполняется на основе презентации **Инновационного проекта**.

Эксперты **должны** поставить галочку в каждой отдельной строке, чтобы указать, какого уровня достигла Команда. Если Команда показывает **превосходящий уровень**, пожалуйста, дайте краткий комментарий в соответствующем поле столбца **"ПРЕВОСХОДЯЩИЙ"**.

БАЗОВЫЙ 1	РАЗВИВАЮЩИЙСЯ 2	СФОРМИРОВАННЫЙ 3	ПРЕВОСХОДЯЩИЙ 4
В чём превосходство Команды?			
ОПРЕДЕЛИТЬ – Команда четко определила проблему и хорошо её исследовала.			
☐ Проблема чётко не определена	☐ Проблема определена частично	☐ Проблема определена полностью	☐
Проблема исследована минимально	Проблема исследована в существенной мере, но насколько качественно - неясно	Проведено обширное качественное исследование	
СПРОЕКТИРОВАТЬ – Команда работала в единстве, создавая план проекта и разрабатывая свои идеи.			
☐ Минимальное количество фактов, подтверждающих наличие эффективного плана работы	☐ Существенное количество фактов, подтверждающих наличие эффективного плана работы	☐ Множество фактов, подтверждающих наличие эффективного плана работы	☐
Некоторые участники Команды вовлечены в процесс	Многие участники Команды вовлечены в процесс	Все участники Команды вовлечены в процесс	
СОЗДАТЬ – Команда разработала собственную оригинальную идею или уже существующую, создав прототип модели / чертежи, чтобы представить свое решение.			
Минимальное объяснение инновационного решения	Простое объяснение инновационного решения	Подробное объяснение инновационного решения	
☐ Нет модели / чертежа разработанного решения	☐ Имеется простая модель/чертёж, помогающая представить разработанное решение	☐ Имеется детализированная модель/чертёж, помогающая представить разработанное решение	☐
ДОРАБОТАТЬ – Команда поделилась своими идеями, собрала отзывы и использовала их для доработки своего решения.			
☐ Команда минимально поделилась своим решением	☐ Команда частично (хотя бы с одним человеком/группой) поделилась своим решением	☐ Команда широко поделилась своим решением	☐
☐ Минимальное количество фактов, подтверждающих доработку решения	☐ Существенное количество фактов, подтверждающих доработку решения	☐ Большое количество фактов, подтверждающих доработку решения	☐
ПРЕДСТАВИТЬ – Команда представила креативную и эффективную презентацию своего решения и его влияния на других и отметила успехи своей Команды.			
Неясны как само решение, так и его воздействие на окружающих	Решение и его воздействие на окружающих ясны частично	Решение и его воздействие на окружающих полностью ясны	
Презентация демонстрирует минимальную уверенность или увлеченность Команды своей работой	Презентация демонстрирует частичную уверенность или увлеченность Команды своей работой	Презентация явно демонстрирует уверенность или увлеченность Команды своей работой	

Критерии на этой странице с этим стилем флажка одинаково учитываются в оценках инновационного проекта и Основных ценностей.



**СИЯНИЕ
ПРИРОДЫ**

Дизайн работа

Команда №

Название Команды

Экспертная
комната

Инструкции

Команды должны рассказать Экспертам о своих достижениях и получить оценку по каждому из указанных ниже критериев. Этот раздел заполняется в процессе презентации Дизайна работа.

Эксперты **должны** поставить галочку в каждой отдельной строке, чтобы указать, какого уровня достигла Команда. Если Команда показывает **превосходящий уровень**, пожалуйста, дайте краткий комментарий в соответствующем поле столбца "ПРЕВОСХОДЯЩИЙ".

БАЗОВЫЙ 1	РАЗВИВАЮЩИЙСЯ 2	СФОРМИРОВАННЫЙ 3	ПРЕВОСХОДЯЩИЙ 4
В чём превосходство Команды?			
ОПРЕДЕЛИТЬ – Команда четко определила стратегию прохождения Миссий, а также освоила необходимые навыки конструирования и программирования, при необходимости обратилась за советом.			
☐ Нет четкой стратегии прохождения Миссий	☐ Имеется частично сформированная стратегия прохождения Миссий	☐ Имеется полностью сформированная стратегия прохождения Миссий	☐
Минимальное использование источников по конструированию или программированию	Частичное использование источников по конструированию или программированию	Уверенное использование источников по конструированию или программированию	
СПРОЕКТИРОВАТЬ – Команда разработала инновационные варианты дизайна и освоила необходимые навыки конструирования и программирования.			
Некоторые участники Команды вносили свои идеи	Многие участники Команды внесли свои идеи	Все участники Команды внесли свои идеи	
☐ Некоторые участники Команды освоили навыки конструирования и программирования	☐ Многие участники Команды освоили навыки конструирования и программирования	☐ Все участники Команды освоили навыки конструирования и программирования	☐
СОЗДАТЬ – Команда разработала эффективное решение в части создания робота и программного кода, соответствующее стратегии прохождения Миссий.			
☐ Нечеткое объяснение насадок и их назначения	☐ Простое объяснение насадок и их назначения	☐ Четкое объяснение насадок и их назначения	☐
☐ Нечеткое объяснение кода и/или использования датчиков	☐ Простое объяснение кода и/или использования датчиков	☐ Четкое объяснение использования инновационного кода и/или датчика	☐
ДОРАБОТАТЬ – Команда неоднократно протестировала своего робота и программный код, чтобы определить возможные области для улучшения, и использовала полученные результаты в своем текущем решении.			
☐ Минимальное количество фактов, подтверждающих проведение тестирования робота и кода	☐ Существенное количество фактов, подтверждающих проведение тестирования робота и кода	☐ Множество фактов, подтверждающих проведение тестирования робота и кода	☐
Минимальное количество фактов, подтверждающих улучшение на основе тестирования	Существенное количество фактов, подтверждающих улучшение на основе тестирования	Множество фактов, подтверждающих улучшение на основе тестирования	
ПРЕДСТАВИТЬ – Команда эффективно объяснила, чему они научились в ходе разработки дизайна робота, и отметила свой прогресс.			
Нечеткое объяснение рабочего процесса и накопленного опыта	Простое объяснение рабочего процесса и накопленного опыта	Детализированное объяснение рабочего процесса и накопленного опыта	
Команда демонстрирует минимальную уверенность или увлеченность своей работой	Команда демонстрирует частичную уверенность или увлеченность своей работой	Команда явно демонстрирует уверенность или увлеченность своей работой	

Критерии на этой странице с этим стилем флажка одинаково учитываются в оценках инновационного проекта и основных ценностей.