

BEWERTUNG AM WETTBEWERBSTAG

FIRST® LEGO® League Challenge

FIRST LEGO League Challenge Teams arbeiten mehrere Wochen an den Saisonaufgaben. Sie konstruieren und programmieren einen autonomen Roboter, dokumentieren den Designprozess, forschen zum Saisonthema, kreieren eine innovative Lösung und erstellen eine Präsentation.

Das Saisonhighlight ist die Teilnahme an einem Wettbewerb, bei dem die Teams ihre Ergebnisse präsentieren und für ihre Arbeit und ihr Engagement gewürdigt werden.

Beim Wettbewerb werden die Teams in vier Kategorien bewertet: **Forschung, Roboterdesign, Grundwerte** und **Robot-Game**.

Nach der Eröffnungszeremonie am Wettbewerbstag starten die **Bewertungen**. Anhand eines Zeitplans wissen die Teams, wann die Bewertung stattfindet und wo. Es ist wichtig, **pünktlich** zu den Bewertungen zu erscheinen.

Forschung

Roboterdesign

Grundwerte

Robot-Game

Jurybewertung

Jedes Team präsentiert in einer **35-minütigen Jurysession** seine **Forschung**, das **Roboterdesign** und die **Grundwerte**. Das Team betritt den Raum, baut sein Material (Equipment für die Forschungspräsentation, Roboter, etc.) auf und wird von der Jury begrüßt.

Forschung

Zuerst stellt das Team seine Forschung vor. Die Präsentation soll fünf Minuten lang sein. Achtung: Längere Präsentationen werden durch die Jury abgebrochen. So wird sichergestellt, dass jedes Team die gleichen Voraussetzungen hat. Danach stellt die Jury dem Team Fragen zur Forschung.

Roboterdesign

Als nächstes stellt das Team in fünf Minuten den Roboterdesignbericht vor und beantwortet anschließend Fragen der Jury.

Grundwerte

Abschließend werden den Teammitgliedern Fragen zur Umsetzung der Grundwerte gestellt.

Feedback

Bevor das Team den Raum verlässt, geben die JurorInnen ein erstes mündliches **Feedback** zur Leistung.

Die JurorInnen verwenden für die Bewertung der Teams je Kategorie einen standardisierten **Bewertungsbogen**.

Robot-Game

Neben der Jurybewertung tritt jedes Team in **drei Vorrunden** zu einem **2,5-minütigen Robot-Game** Match an. Jedes Match wird einzeln bewertet. Nur das beste Match zählt.

Die acht bzw. vier besten Teams qualifizieren sich für das **Viertel- bzw. Halbfinale**. Die besten zwei Teams treten im **Finale** in zwei Matches an.

Das Robot-Game wird von **SchiedsrichterInnen** bewertet. Sie verwenden einen standardisierten **Bewertungsbogen**, um die Punkte zu ermitteln.

Neben den Robot-Game Leistungen bewerten die SchiedsrichterInnen in den drei Vorrunden auch das **Freundliche Miteinander**. Diese Punkte gehen in die Wertung der Kategorie Grundwerte ein.

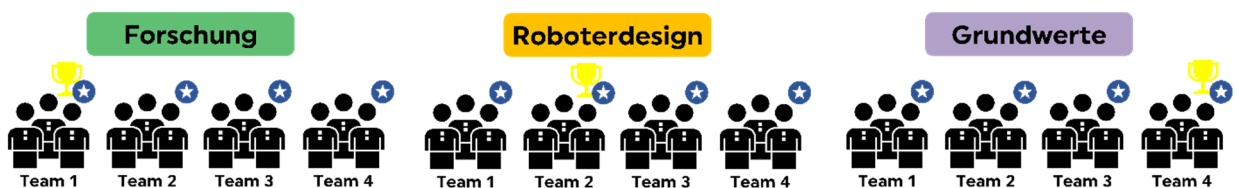
Sonderkategorie: Coaching

Die Sonderkategorie Coaching ermöglicht es, Coaches für ihre besonderen Leistungen zu ehren. Jedes Team kann das **Nominierungsformular** für die eigene Coachin oder den eigenen Coach ausfüllen. Es können auch Co-Coaches nominiert werden. Das Formular wird von den Teams vor dem Wettbewerb oder direkt am Tag ausgefüllt und bei der Jury eingereicht.

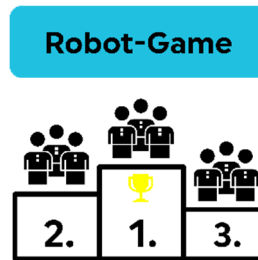
Preisverleihung

Am Ende des Tages werden bei der Preisverleihung alle Teams für ihre Leistungen geehrt. Jedes Teammitglied erhält eine **Medaille**.

Vor der Preisverleihung tagt die Jury und entscheidet auf Grundlage der Bewertungsbögen, welche Teams in den Kategorien **Forschung, Roboterdesign** und **Grundwerte** für den jeweiligen Pokal nominiert sind und an welche Teams die Pokale vergeben werden. Je Kategorie werden **4 Teams nominiert** und mit einer **Urkunde** gewürdigt. Je Kategorie wird ein **Pokal** vergeben.

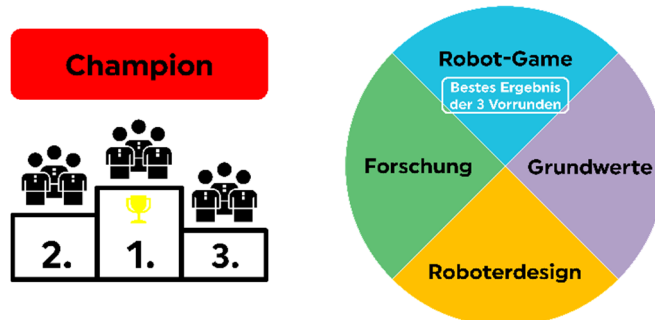


In der Kategorie **Robot-Game** werden die Plätze 1 bis 3 verkündet und mit einer **Urkunde** gewürdigt, das Team mit dem besten Robot-Game Ergebnis im Finale erhält den **Pokal**.



In der Kategorie **Coaching** wird der **Pokal** an eine Coachin bzw. einen Coach vergeben. Die Vergabe basiert auf den Informationen der Teams und der Entscheidung der Jury.

Am Ende der Preisverleihung werden die Ergebnisse in der Kategorie **Champion** (= Gesamtwertung) verkündet. Die Gesamtwertung setzt sich aus der Bewertung in den Kategorien Forschung, Roboterdesign, Grundwerte sowie dem besten Ergebnis der Robot-Game Vorrunden zusammen. Alle Kategorien gehen gleichwertig in die Kalkulation ein. Die drei besten Teams erhalten eine **Urkunde**, das beste Team erhält den **Champion Pokal**.



Bei der Vergabe der Pokale gilt die Regel „**Ein Team, ein Pokal**“. Ausnahmen bilden die Pokale in der Kategorie Robot-Game und Coaching.

Weiterhin erfahren die Teams, wer sich für die nächste Wettbewerbsstufe qualifiziert hat. Die Anzahl der **Qualifikationsplätze** hängt von der Anzahl der teilnehmenden Teams am Wettbewerb ab und kann zwischen eins und drei variieren. Relevant für die Vergabe ist die Gesamtwertung.

Nach dem Wettbewerb

Nach dem Wettbewerb werden die **Ergebnisse** auf der *FIRST* LEGO League Webseite veröffentlicht. Genannt werden die Platzierungen 1 bis 3 in der Kategorie Champion sowie dem Robot-Game, die Nominierungen und PokalgewinnerInnen in den Kategorien Forschung, Roboterdesign und Grundwerte sowie der/die PokalgewinnerIn des Coachingpokals.



Team #	Match:	SchiedsrichterIn:	Tisch:
--------	--------	-------------------	--------

TEAMNAME:

			SCORE
MATERIALINSPEKTION			
Euer Roboter und das gesamte Material passen vollständig in eine Startzone und sind bei der Inspektion vor dem Match nicht höher als 30,5 cm:	20		
AUFGABE 01	3D-KINO		
Der kleine rote Balken des 3D-Kinos ist vollständig rechts vom schwarzen Rahmen:	20		
AUFGABE 02	SZENENWECHSEL		
Die rote Flagge des Theaters ist abgesenkt und die aktive Szenenfarbe ist: Blau: 10 Pink: 20 Orange: 30 • Bonus: Die aktive Szene beider Teams stimmt überein: Blau: 20 extra Pink: 30 extra Orange: 10 extra <i>Teams dürfen nur ihr eigenes Modell aktivieren. Bei virtuellen Wettbewerben oder Matches ohne gegnerisches Team kann der Bonus nicht erzielt werden.</i>			
AUFGABE 03	INTENSIVES ERLEBNIS		
Die drei Bildschirme für das intensive Erlebnis sind vollständig angehoben: <i>Um zu punkten, darf kein Material am Matchende das intensive-Erlebnis-Modell berühren.</i>	20		
AUFGABE 04	MASTERPIECE		
Das LEGO Kunstwerk deines Teams ist zumindest teilweise im Zielgebiet des Museums: • Bonus: Das Kunstwerk berührt nur das Podest: <i>Um den Bonus zu erzielen, darf das Kunstwerk am Matchende nur das Podest berühren und das Podest darf außer dem Kunstwerk kein anderes Material berühren.</i>	10 20 extra		
AUFGABE 05	AUGMENTED REALITY		
Der orange Hebel der Statue ist vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht:	30		
AUFGABE 06	LICHT- UND TONTECHNIK		
Der orange Hebel des Lichts ist vollständig nach unten abgesenkt: Der orange Hebel der Lautsprecher ist vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht:	10 10		
AUFGABE 07	HOLOGRAMM		
Der orange Schieber des Hologramms ist vollständig hinter der schwarzen Bühnenbildlinie:	20		
AUFGABE 08	ROLLENDE KAMERA		
Der weiße Pfeil der rollenden Kamera ist: • Links von Dunkelblau, aber rechts von Mittel- und Hellblau: 10 • Links von Dunkel- und Mittelblau, aber rechts von Hellblau: 20 • Links von Dunkel-, Mittel- und Hellblau: 30 <i>Wenn der weiße Zeiger über einer farbigen Kachel ist, bekommt ihr die Punkte für die höher bewertete Zone der Schiene. Ihr könnt nur Punkte für eine Zone erhalten.</i>			

AUFGABE 09 **FILMSET**

Das Boot berührt die Matte und ist vollständig links von der schwarzen Szenenlinie: **10**

Die Kamera berührt die Matte und ist zumindest teilweise im Zielgebiet der Kamera: **10**

Zur Kamera gehört die Schlinge, aber nicht der Faden. Für die Punktevergabe erstreckt sich die Szenenlinie vertikal vom oberen bis zum unteren Rand des Spielfelds.

AUFGABE 10 **MISCHPULT**

Ein Schieberegler des Mischpults ist angehoben: **• je 10**

Um zu punkten, darf kein Material am Matchende das Mischpult oder die Schieberegler berühren.

AUFGABE 11 **LICHTSHOW**

Der weiße Pfeil der Lichtshow ist in der Zone

Gelb: 10 Grün: 20 Blau: 30

Wenn der weiße Pfeil zwischen zwei Zonen steht, bekommt ihr die Punkte für die höher bewertete Zone.

AUFGABE 12 **VIRTUAL REALITY**

Das Hühnchen ist intakt und befindet sich nicht mehr auf seiner Ausgangsposition: **10**

• Bonus: Das Hühnchen ist mindestens teilweise über oder hinter dem lila Punkt: **20 extra**

AUFGABE 13 **DRUCKMASCHINE**

• Der orange-weiße Deckel der Druckmaschine ist vollständig geöffnet: **10**

• Der hellrosa Riegel der Druckmaschine zeigt gerade nach unten: **20**

AUFGABE 14 **ZUSCHAUERINNENTRANSFER**

Eine/ein ZuschauerIn ist vollständig in einem Zielgebiet:

5 je ZuschauerIn

In einem Zielgebiet ist mindestens eine/ein ZuschauerIn vollständig:

5 je Zielgebiet

AUFGABE 15 **EXPERTINNENTRANSFER**

Folgenden ExpertInnen sind zumindest teilweise in ihren Zielgebieten:

- Sam, die Bühnenmeisterin, im Filmset
- Anna, die Kuratorin, im Museum
- Noah, der Toningenieur, im Konzert
- Izzy, die Skateboarderin, im Skatepark
- Emily, die Regisseurin für visuelle Effekte, im Kino

• je 10

Zu den ExpertInnen gehören die Schlaufe und die Bodenplatte.

PRÄZISIONSMARKEN

Die Anzahl der verbleibenden Marken am Ende des Matches beträgt:

1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50

GESAMTPUNKTZAHL

Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe aller Punkte in der rechten Spalte.

Freundliches Miteinander am Spieltisch beim Robot-Game:

GUT

SEHR GUT

HERAUSRAGEND

2

3

4

BEWERTUNGSBOGEN FORSCHUNG



Teamnummer	Teamname	Juryraum
Forschungsthema		

Hinweis

Die Teams zeigen der Jury ihre Leistungen in allen Bewertungskriterien. Die Jury füllt den Bewertungsbogen während der Präsentation aus. In jeder Zeile wird ein Kästchen angekreuzt. Wenn das Team „Herausragendes“ leistet, wird dies in der entsprechenden Spalte beschrieben.

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 dazu gut recherchiert.			
<input type="checkbox"/> Problem nicht klar definiert	<input type="checkbox"/> Problem teilweise klar definiert	<input type="checkbox"/> Klare Definition des Problems	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wenig Forschung	<input type="checkbox"/> Forschung von mehr als einer Quelle	<input type="checkbox"/> Klare, detaillierte Forschung von vielen untersch. Quellen	<input type="checkbox"/>
ENTWICKELN – Das Team hat selbständig eine innovative Idee ausgewählt und diese strategisch erarbeitet sowie weiterentwickelt.			
<input type="checkbox"/> Wenig Hinweise, dass das gesamte Team an der Ideenauswahl beteiligt war	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise, dass das gesamte Team an der Ideenauswahl beteiligt war	<input type="checkbox"/> Klare Hinweise, dass das gesamte Team an der Ideenauswahl beteiligt war	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Wenig Hinweise auf eine effektive Strategie	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise auf eine effektive Strategie	<input type="checkbox"/> Klare Hinweise auf eine effektive Strategie	<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"/> Unklarer Prototyp (Modell/ Zeichnung) der Lösung	<input type="checkbox"/> Einfacher Prototyp (Modell/ Zeichnung), der hilft, die Lösung zu vermitteln	<input type="checkbox"/> Detaillierter Prototyp (Modell/ Zeichnung), der hilft, die Lösung zu vermitteln	<input type="checkbox"/>
ITERATION – Das Team hat seine Ideen NutzerInnen/ExpertInnen vorgestellt, Feedback gesammelt und Verbesserungen in seine Lösung eingearbeitet.			
<input type="checkbox"/> Lösung wurde kaum gezeigt	<input type="checkbox"/> Lösung wurde NutzerIn ODER ExpertIn gezeigt	<input type="checkbox"/> Lösung wurde NutzerIn UND ExpertIn 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"/> Klare 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 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 klar	<input type="checkbox"/>

Feedback

Das war gut:

Das könnt ihr verbessern:

BEWERTUNGSBOGEN ROBOTERDESIGN



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

Hinweis

Die Teams zeigen der Jury ihre Leistungen in allen Bewertungskriterien. Die Jury füllt den Bewertungsbogen während der Präsentation aus. In jeder Zeile wird ein Kästchen angekreuzt. Wenn das Team „Herausragendes“ leistet, wird dies in der entsprechenden Spalte beschrieben.

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"/> Unklare Strategie	<input type="checkbox"/> Teilweise klare Strategie	<input type="checkbox"/> Klare Strategie	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kaum Hinweise auf Konstruktions- und Programmierfähigkeiten bei allen	<input type="checkbox"/> Nicht durchweg Hinweise auf Konstruktions- und Programmierfähigkeiten bei allen	<input type="checkbox"/> Durchweg Hinweise auf Konstruktions- und Programmierfähigkeiten bei allen	<input type="checkbox"/>
ENTWICKELN – Das Team hat innovative Entwürfe und einen klaren Plan erstellt und hat sich bei Bedarf Rat geholt.			
<input type="checkbox"/> Kaum Hinweise auf einen effektiven Plan	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise auf einen effektiven Plan	<input type="checkbox"/> Klare Hinweise auf einen effektiven Plan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kaum Erläuterungen der Merkmale von Roboter und Code	<input type="checkbox"/> Einige Erläuterungen der Eigenschaften von Roboter und Code	<input type="checkbox"/> Klare Erläuterungen der 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"/> Kaum Erklärungen zum Roboter, seinen Anbauten oder Funktionalität der Sensoren	<input type="checkbox"/> Einfache Erklärungen zum Roboter, seinen Anbauten oder Funktionalität der Sensoren	<input type="checkbox"/> Genaue Erklärungen zum Roboter, seinen Anbauten oder Funktionalität der 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"/> 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"/> Kaum Hinweise, dass Roboter und Code getestet wurden	<input type="checkbox"/> Einige Hinweis, dass Roboter und Code getestet wurden	<input type="checkbox"/> Klare Hinweis, dass Roboter und Code getestet wurden	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kaum Hinweise, dass Roboter und Code verbessert wurden	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise, dass Roboter und Code verbessert wurden	<input type="checkbox"/> Klare Hinweise, dass Roboter und Code verbessert wurden	<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"/> Klare Erläuterung des Roboterdesign-Prozesses	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kaum Hinweise, dass alle Teammitglieder involviert sind	<input type="checkbox"/> Einige Hinweise, dass alle Teammitglieder involviert sind	<input type="checkbox"/> Klare Hinweise, dass alle Teammitglieder involviert sind	<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. In die Bewertung der Grundwerte fließt auch das *Freundliche Miteinander* ein, das in jeder der drei Vorrunden des Robot-Games bewertet wird. In jeder Zeile wird ein Kästchen angekreuzt. Wenn das Team „Herausragendes“ leistet, wird dies in der entsprechenden Spalte beschrieben.

AUSBAUFÄHIG 1	GUT 2	SEHR GUT 3	HERAUSRAGEND 4
Kaum im gesamten Team beobachtet.	Nicht durchweg im gesamten Team beobachtet.	Durchweg 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 zeigte klar, dass sie gut zusammenarbeiten.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SPASS – Das Team hatte eindeutig Spaß miteinander und feierte seine Erfolge – einzeln und als Gruppe.			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Feedback

Das war gut:

Das könnt ihr verbessern: