

الاسم: _____ اسم/رقم الفريق: _____

معايير المراجعة:

مبتديء: بدأ هذا المجال بالتطور في نموذج الفريق، أو ملصقه، أو عرضه التقديمي، أو إجاباته.

بارع: أظهر الفريق هذا المجال بوضوح في النموذج، أو الملصق، أو العرض التقديمي، أو الإجابات.

تجاوز التوقعات: أنجز الفريق ما هو أعلى وأبعد من التحدي في هذا المجال.

يُرجى من المراجعين تحديد مربع واحد في كل سطر منفصل للإشارة إلى إنجاز الفريق.

تجاوز التوقعات

بارع

مبتديء

حل التحدي

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	تعرف الفريق على التحدي واستكشف الحلول الممكنة.	ماذا تعلم فريقكم عن التحدي؟
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	الحل الذي يقدمه الفريق لديه الاحتمالية لإحداث تأثير كبير على المجتمع.	كيف يمكن أن يؤثر هذا على مجتمعكم؟

القيم الأساسية

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	شرح أعضاء الفريق كيف عملوا كفريق واحد وفهموا القيم الأساسية من خلال إعطاء أمثلة.	كيف استخدمتم القيم الأساسية؟
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	أظهر أعضاء الفريق أنهم تعلموا مهارات جديدة عند العمل معاً.	ما هي المهارات التي تعلمتموها من بعضكم البعض؟

نموذج الفريق

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	وصف الفريق نموذج الفريق وحلول التحدي الذي يمثلته.	صفاوا نموذج فريقكم.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	وصف أعضاء الفريق كيف استخدموا بطريقة إبداعية واحداً أو أكثر من مكونات الحقيبة في نموذج فريقهم.	كيف قمتم بتضمين حقيبة الاستكشاف الخاصة بكم في نموذج فريقكم؟

البرمجة

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	شرح الفريق كيف استخدموا المحرك (المحركات) والحساسات لجعل نموذجهم يتحرك ويكون تفاعلياً.	أي جزء من نموذجكم مزود بمحرك؟
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	شرح أعضاء الفريق كيف أدت برمجتهم لجعل النموذج يتحرك.	كيف قمت ببرمجة الجزء الذي يحتوي على محرك؟

ملصق الفريق

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	أظهر الملصق معلومات عن حلول التحدي الخاصة بهم، ونموذج الفريق، والبرمجة، وعن الفريق نفسه.	ماذا وضعتم في ملصق فريقكم؟
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	أخبر أعضاء الفريق أو أظهروا كيف عملوا كفريق لإنشاء ملصقهم.	كيف يظهر الملصق رحلة فريقكم؟

أسئلة المراجعة

فيما يلي سلسلة من الأسئلة للتحضير لهذا الحدث. يمكنك استخدام هذه الأسئلة لمساعدة الفرق على شرح رحلتهم، وما تعلموه، وما صنعوه.

حل التحدي

- ماذا تعلم فريقكم عن التحدي؟
- كيف يمكن أن يؤثر ذلك على مجتمعكم؟

القيم الأساسية

- كيف استخدمتم القيم الأساسية؟
- ما هي المهارات التي تعلمتموها من بعضكم البعض؟

نموذج الفريق

- هل يمكنكم وصف نموذج فريقكم؟
- كيف قمت بتضمين حقيبة الاستكشاف الخاصة بكم في نموذج فريقكم؟

البرمجة

- أي جزء من بنائكم مزود بمحرك؟
- كيف قمت ببرمجة الجزء الذي يحتوي على محرك؟

ملصق الفريق

- ماذا ضمنت في ملصق فريقكم؟
- كيف يُظهر الملصق رحلة فريقكم؟

قائمة الجوائز

استخدم ورقة المراجعة للمساعدة في تخصيص الجوائز.
يجب أن يحصل كل فريق على جائزة واحدة.
يمكن منح نفس الجائزة لعدة فرق.

جائزة البرمجة

قدمت هذه الفرق تفسيرات فعالة
حول كيفية قيام البرنامج الخاص
بهم بتحريك نموذج فريقهم وأظهروا
مهارات تواصل جيدة.

جائزة حل التحدي

أظهرت هذه الفرق مهارات ممتازة
في حل المشكلات لإنشاء حل مبتكر
ومفيد للتحدي.

جائزة القيم الأساسية

أظهرت هذه الفرق عملاً جماعياً
رائعاً أثناء استكشافهم للتحدي، مما
أظهر فهمهم الكامل للقيم الأساسية
لمؤسسة FIRST®.

جائزة ملصق الفريق

أظهرت هذه الفرق إبداعاً على
ملصق فريقهم بشكل واضح
وشرحوا ما تعلموه من خلال رحلة
الفريق لتحدي FIRST® LEGO®
League Explore.

أطلقوا جائزة خاصة بكم

يمكن تكريم هذه الفرق للإنجازات
خارج قائمة الجوائز، على سبيل
المثال "جائزة التأثير المجتمعي".

جائزة نموذج الفريق

أظهرت هذه الفرق الابتكار والإبداع
من خلال تصميم وبناء نموذج الفريق
الخاص بهم.

