

对于每个技能领域，标明可准确反映团队成绩的方框。如果团队未展现特定方面的技能，则在第一个方框中打“X”，表示未展现 (ND)。欢迎各位多多留言，通过评审员的建议和意见来回馈各参赛队的辛苦和努力，并帮助他们更上一层楼。如有需要，可在背面添加更多评论。

萌芽

发展

熟练

典范

启发	探索 团队在 FIRST® LEGO® League 的三个方面（机器人、创新项目、核心价值观）针对自身的技能或想法进行了全方位的探索及改善；发挥创造力和毅力来解决问题			
	N D	极少示例/所有示例均来自 1 个方面	部分示例/示例来自 2 个方面	多个示例/示例来自 3 个方面
	团队认同 以有趣的方式表现团队认同：团队表达了如何享受 FIRST LEGO League 带来的乐趣			
	N D	极少认同；极少享受乐趣	部分认同；不清楚是否享受乐趣	明确认同；团队明确表示享受乐趣
	影响 团队运用在 FIRST LEGO League 学到的知识、技能和/或价值观提升自己并改善他们的世界			
	N D	FIRST LEGO League 的影响不明确	知识、价值观或技能对一些团队成员产生了影响	知识、价值观或技能对所有团队成员产生了影响
团队合作	效能 问题解决和决策流程帮助团队实现目标			
	N D	团队的目标和决策流程不明确	团队的目标或决策流程不明确	团队的目标和决策流程明确
	效率 相对于使用的资源，团队所取得的成果（时间管理、角色和责任分配）；团队凝聚在一起力量比个人更强大			
	N D	时间管理/角色定义有限	时间管理/角色定义清晰	良好的时间管理/角色定义帮助团队避免工作资源浪费
	让孩子们去完成工作 团队责任和教练指导之间保持适当平衡			
	N D	团队责任有限且教练指导过多	团队责任有限或教练指导过多	团队责任和教练指导之间保持良好平衡
Gracious Professionalism®	包容 考量并认可所有团队成员的贡献（想法和技能）和彼此之间的差异。			
	N D	较少考量/认可团队成员的贡献	考量/认可大多数团队成员的贡献	明确考量/认可所有团队成员的贡献
	尊重 团队成员的言行举止让他人感觉受到尊重，尤其是在解决问题或化解冲突时			
	N D	在大多数团队成员中并不明显	在大多数团队成员中明显	在所有团队成员中都非常明显
	Coopertition® 学习第一，比赛第二；团队成员之间以及与其他参赛队相互学习、相互指导并彼此合作。团队本着友好竞争的精神竞赛			
	N D	不明确，或者团队成员之间缺乏相互合作	团队成员之间有相互合作	团队积极开展相互学习、相互指导/庆祝其他团队取得的成绩

建议和意见

干得不错...

思考一下...

对于每个技能领域，标明可准确反映团队成绩的方框。各团队应当展现该项目的所有方面；如有遗漏，请按如下方式进行标记。如果团队未展现特定方面，则在第一个方框中打“X”，表示未展现 (ND)。欢迎各位多多留言，通过评审员的建议和意见来回馈各参赛队的辛苦和努力，并帮助他们更上一层楼。如有需要，可在背面添加更多评论。

*奖项评审考量点

	萌芽	发展	熟练	典范
研究	确定问题* 明确定义要研究的问题			
	N D	不明确；细节极少	部分明确；缺少细节	大部分明确；详细
	信息来源 引用的数据/证据和来源的质量和种类			
	N D	质量不佳；种类有限	质量或种类需要改进；不包括专业人士	质量良好、种类充足；包括专业人士
	问题分析 团队研究和分析问题的深度，包括对现有解决方案的分析程度			
	N D	极少研究；无分析	极少研究；少量分析	充足的研究和分析
创新解决方案	团队解决方案* 清晰地解释提出的解决方案，并说明其如何解决问题			
	N D	难以理解	一些部分令人困惑	可以理解
	创新 团队的生活改善解决方案在多大程度上属于改进现有方案，或是开发现有想法的新应用场景，或以全新方式解决问题			
	N D	现有解决方案/应用	解决方案/应用包含一些原创元素	原创解决方案/应用；可能有附加价值
	解决方案开发 用于选择、开发、评估、测试和改进解决方案的系统性流程（实施过程可能涉及成本、制造的难易程度等等）			
	N D	流程和解释需要改进	流程或解释需要改进	系统性流程包括评估；将实施过程考虑在内
展示	分享* 锦标赛开始前，团队在多大程度上将他们的项目公开分享给可能从其工作中获益的其他人			
	N D	分享给家人/朋友	分享给家人/朋友以外的人（例如同学）	分享给一位可能从中获益的听众或者一位专业人士
	创造力 制作和开展演示的想象力			
	N D	缺乏吸引力或没有想象力	具有吸引力或充满想象力	具有吸引力并充满想象力
	演示效果 演示的信息传递和条理			
	N D	不明确或无条理	部分明确；基本无条理	大部分明确；大部分有条理

建议和意见

干得不错....

思考一下...

对于各项机器人设计标准，标明可准确反映团队展示或证明其机器人和流程符合相应能力水平的方框。如果团队不符合任何特定标准，则在第一个方框中打“X”，表示未展现 (ND)。欢迎各位多多留言，通过评审员的建议和意见来回馈各参赛队的辛苦和努力，并帮助他们更上一层楼。如有需要，可在背面添加更多评论。

萌芽

发展

熟练

典范

机械设计	耐用性 设计的机器人能够保持结构的完整性，并且能够承受激烈的竞争			
	N D	非常脆弱；经常损坏	频繁出现重大故障/ 需要维修	很少出现故障/需要维修 结构坚固；无需维修
	机械效率 设计的机器人便于技术队员维修、修改和操作			
	N D	维修/修改耗费的时间 过长	维修/修改的效率低下	维修/修改耗费的时间 适当 较少
	机械化 设计的机器人机构能够以适当的速度、力量和准确性移动或做动作，完成预定任务（推进和执行）			
编程	N D	在开展大多数任务时，速度、 力量和准确性不平衡	在开展某些任务时，速度、 力量和准确性不平衡	在开展大多数任务时，速 度、力量和准确性可保持 适当平衡
	编程质量 编程适合预期目的，并且在没有发生机械故障的情况下可实现一致的结果			
	N D	无法实现目的并且不能 保持一致	无法实现目的或者不能 保持一致	可多次实现目的 每次都能实现目的
	编程效率 编程模块化，简单易懂			
	N D	代码过多，难以理解	代码低效，理解起来 有一定难度	代码适当，便于理解 代码简单，便于所有人理解
策略和创新	自动化/导航 设计的机器人可以通过机器人和/或传感器反馈移动或做动作（几乎无需依赖操作者干预和/或编程定时）			
	N D	频繁需要操作者干预来定位目 标并取回机器人	频繁需要操作者干预来定位目 标或取回机器人	机器人可以多次移动/做动作， 很少需要操作者干预 机器人每次都可以按预期移动/ 做动作，无需操作者干预
	设计流程 开发并解释改进周期，考虑并缩小替代选项，测试选择方案，改进设计（适用于编程和机械设计）			
	N D	条理性 and 解释需要改进	条理性 or 解释需要改进	系统化且解释清楚 系统化、解释清楚且有 妥善记录
	任务策略 清晰地定义和说明团队的比赛策略			
策略和创新	N D	没有明确目标且没有 明确策略	没有明确目标或没有明确策略	有实现特定目标的明确策略 有完成大多数/所有比赛任务 的明确策略
	创新 团队找到了灵感来源，可创建有助于执行具体任务的新颖、独特或非预期功能（例如设计、编程、策略或应用）			
	N D	没有原创功能	具有一定附加价值或潜力的 原创功能	具有可能带来巨大价值的 原创功能 可带来巨大价值的原创功能

建议和意见

干得不错...

思考一下...