

Innovation

1

Problemløsning har ikke været centralt for elevernes projekt.

2

Problemløsning indgår i elevernes projekt. Problemet er ikke et virkeligt problem og elevernes løsning er ikke gangbar. Eleverne har ikke haft en reel undersøgelse af problemet.

3

Problemet er fra den virkelige verden. Elevernes løsning er ikke specielt opfindsom og evt. set mange gange før. Eleverne har kun et mindre kendskab til problemet og har derfor ikke undersøgt det grundigt.

4

Elevernes problemløsning er opfindsom, men svær at gennemføre. Eller det er en problemløsning, der er for oplagt. De har undersøgt problemet grundigt og opsøgt personer, der i virkeligheden relateres til problemet. Eleverne har medtænkt, hvordan løsningen evt. kunne implementeres.

5

Elevernes problemløsning er opfindsom, kreativ og gennemførlig. De har undersøgt problemet grundigt. Problemet er et virkeligt problem. Eleverne har tænkt over evt. implementering i virkeligheden.

Noter: Problemet skal være et reelt problem fra den virkelige verden. Det må gerne være et lille problem. De skal have undersøgt deres problem grundigt. Det involverer fx interviews, statistikker osv. For at en problemløsning skal være god, skal den være nytænkende, kunne gennemføres - og eleverne har gennemtænkt en implementeringsplan. De har evt. kontaktet interessenter fra virkeligheden i deres løsning. Jo mindre deres løsning opfylder disse punkter, desto lavere score.

IT i anvendelse

1

Gruppen har ikke anvendt IT væsentligt. Hverken til kollaboration eller produkt.

2

Gruppen har anvendt IT i en meget traditionel grad. Eleverne har ikke udforsket nye programmer, eller brugt eksisterende programmer på en ny måde.

3

Eleverne har brugt flere aspekter af IT til produkt, samarbejde og fremlæggelse. Det bærer lidt præg af rutine, men er omfattende og grundigt gennemarbejdet.

4

Eleverne har lavet et flot produkt i IT. Produktet udviser dog mere tegn på hårdt arbejde end innovation. De har brugt IT til samarbejde og viser, at IT har støttet deres læring på god vis.

5

Eleverne har brugt IT til at udvikle en kreativ, innovativ prototype. Den involverer nye programmer, programmering eller eksisterende programmer på en nyskabende måde. Deres samarbejde og fremlæggelse er understøttet af IT på en effektiv og smart måde.

For at score toppoint i IT, kræver det, at man tænker nyt i forhold til IT-programmer. Derfor indgår der også et element af innovation i IT-kategorien. Derudover skal gruppen vise, at de har brugt IT til samarbejde på en effektiv måde og til at pitche deres ide kreativt. Gode IT-produkter, der ikke er helt nyskabende men meget gennemarbejdede, scorer ikke helt topscore.

Kollaboration

1

Der er ingen - eller meget begrænsede tegn på kollaboration. Fremlæggelsen er generelt meget opdelt og der bliver ikke nævnt noget om kollaboration i denne.

2

Der er ingen tydelige tegn på kollaboration i gruppen. Eleverne beskriver mundtligt, hvordan, de har gjort. Deres fremlæggelse er opdelt og de har generelt haft opgaverne meget adskilt.

3

Eleverne har ingen håndgribelige tegn på kollaboration, men deres fremlæggelse bærer præg af kollaboration. Deres elementer er afhængige af hinanden.

4

Gruppen har beviser på kollaboration i form af OneNote, videoer el.lign. Elementerne i projektet har været adskilt og eleverne har ikke været videre afhængige af hinandens arbejde

5

Gruppen har håndgribelige beviser på deres kollaboration. De enkelte elementer i deres opgaver er indbyrdes afhængige. Fremlæggelsen bærer præg af, at alle ved, hvad der præcist er blevet arbejdet med og de kender hinandens opgaver.

Noter: Håndgribelige beviser kunne fx være OneNote, video, Padlet osv. Fremlæggelsen skal bære præg af at alle har aktie i alle elementerne. Det skal ikke være én, der fremlægger det hele eller en meget opdelt fremlæggelse. En god kollaboration er, når elementerne er indbyrdes afhængige og besluttet i fællesskab. Dvs. at gruppemedlemmerne ikke kan blive færdige med deres del, før andre bliver færdige med deres, samt at projektet først kan give mening, når alle elementerne er samlet.

Pitch/fremlæggelse

1

Fremlæggelsen er ren oplæsning. Eleverne er ikke engagerede og taler ikke til publikum. De sælger ikke produktet og kan ikke overbevise om, at det er en god ide.

2

Eleverne er ikke helt så afhængige af deres papirer. De er dog lidt uengagerede og ikke gode til at overbevise om/forklare om deres projekt.

3

Fremlæggelsen er mere levende. Eleverne engagerer sig, men de har svært ved at overbevise dommerne om deres projekts styrker.

4

Fremlæggelsen er levende og engageret. Eleverne overbeviser dommerne om deres projekts fortræffelighed. De er uafhængige af papirer.

5

Fremlæggelsen er rigtig god på alle parametre. Eleverne har tænkt over nye innovative måder at pitche på, så de holder dommernes opmærksomhed fanget.

En god pitch er gennemøvet, så man ikke er afhængig af papir. Alle elever er engagerede i pitchen. Den har til formål at overbevise tilhørende om projektets validitet. En rigtig god pitch har indarbejdet nye spændende måder at fremlægge på for at fastholde tilhørernes opmærksomhed.

Produktet/prototypen

1

Produktet repræsenterer en ringe arbejdsindsats og sammenhængen mellem projekt og produkt er ikke god.

2

Produktet er ikke en god prototype i forhold til problemet. Den er ikke gennemarbejdet og er ikke præcis i forhold til det problem den skal løse.

3

Produktet/prototypen er en fin løsning i forhold til problemet. Den er ikke helt færdigarbejdet og kan ikke umiddelbart gennemføres.

4

Produktet/prototypen er flot og gennemarbejdet. Den passer godt til problemet og er en realistisk løsning.

5

Produktet/prototypen er flot og gennemarbejdet. Det er en innovativ og kreativ løsning, der har fordret, at eleverne har skullet søge nye kompetencer.

En god prototype skal være en realistisk- og gennemførlig løsning på problemet. Den er selvfølgelig gennemarbejdet, kreativ og innovativ. Den fordrer, at eleverne har gået nye veje og søgt programmer/løsninger, der ikke er oplagte.