

Ime ekipe: _____ Št. ekipe: _____ Učilnica RD1 RD2 (obkroži)

Navodila: Pri vsakem spretnostnem področju jasno označite okvirček, ki najbolje opiše dosežke ekipe. Če ekipa ne prikaže spretnosti na določenem področju, naredite 'X' v prvem okvirčku za Ni Prikazano (NP). Prosimo, zapišite si čim več komentarjev.

ZAČETNIK

RAZVIJAJOČ

NAPREDEN

ZGLED

MEHANSKO KONSTRUIRANJE

VZDRŽLJIVOST				
Dokazi za strukturno celovitost; zmožnost zoperstavljanja fizičnim vplivom na tekmovanju.				
N P	precej lomljiv; veliko se kvari	pogosta večja popravila / napake	redka popravila / napake	trdna konstrukcija; brez popravil
MEHANSKA UČINKOVITOST				
Ekonomična uporaba delov in časa; enostaven za popravilo in spreminjanje.				
N P	robot je sestavljen iz osnovni gradnikov – osnovna konstrukcija	robot je sestavljen iz osnovni gradnikov in senzorike (1)	robot je sestavljen iz gradnikov ki so kompaktno in smiselno spojeni in osnovne senzorike (2)	robot je sestavljen iz gradnikov ki so kompaktno in smiselno spojeni in senzorike (>3) ter dodatnih motorjev
MEHANIZACIJA				
Sposobnost robotovega mehanizma, da se premika ali deluje s primerno hitrostjo, močjo in natančnostjo pri danih nalogah (pogon in izvedba).				
N P	neenakomerna hitrost, moč in nenatančnost pri večini nalog	neenakomerna hitrost, moč in nenatančnost pri nekaterih nalogah	primerna hitrost, moč in natančnost pri večini nalog	primerna hitrost, moč in natančnost pri vseh nalogah

Komentar:

PROGRAMIRANJE

KVALITETA PROGRAMIRANJA				
Programi izvedeni ob predpostavki, da ne bi prihajalo do mehanskih napak, ob enem startu				
N P	robot največ izvede vsaj dve nalogi v enem izhodu	robot izvede vsaj tri nalogi v enem izhodu	robot natančno in pravilno izvede vsaj tri nalogi v enem izhodu	robot natančno in pravilno izvede vsaj štiri ali več nalog v enem izhodu
UČINKOVITOST PROGRAMIRANJA				
Programi so modularni, poenostavljeni in razumljivi				
N P	A = ekipa ima pripravljen osnovni program	B = A + osnovne zanke	C = B + uporaba svojih blokov	D = C + uporaba matematike in komentarjev
AVTOMATIZACIJA/NAVIGACIJA				
Sposobnost, da se robot premika in deluje kot načrtovano in uporablja mehanske in/ali senzorske povratne informacije (z minimalnim zanašanjem na upravljalčevu posredovanje in/ali usklajevanje časa programa)				
N P	robot pri vožnji ne uporablja senzorjev in motorjev	robot pri vožnji in v programu nazorno uporablja 1 senzor in dva motorja	robot pri vožnji in v programu nazorno uporablja 2 senzorja in več kot dva motorja	robot pri vožnji in v programu nazorno uporablja 3 senzorje ali več in več kot dva motorja.

Komentar:

Ime ekipe: _____ Št. ekipe: _____ Učilnica RD1 RD2 (obkroži)

Navodila: Pri vsakem spretnostnem področju jasno označite okvirček, ki najbolje opiše dosežke ekipe. Če ekipa ne prikaže spretnosti na določenem področju, naredite 'X' v prvem okvirčku za Ni Prikazano (NP). Prosimo, zapišite si čim več komentarjev.

ZAČETNIK

RAZVIJAJOČ

NAPREDEN

ZGLED

STRATEGIJE IN INOVACIJE

PROCES KONSTRUIRANJA Sposobnost razvijanja in razlage izboljšav, pri katerih se upoštevajo alternative, testirajo izbire, izboljšajo konstrukcije (nanaša se na programiranje in mehansko konstruiranje).				
N	slabo razložen	delno razložen cikel	sistematičen in dobro	sistematičen, dobro razložen in dobro
P	cikel izboljšav	izboljšav	razložen cikel izboljšav	dokumentiran cikel izboljšav
STRATEGIJE NALOGE Sposobnost jasnega definiranja in opisa igralne strategije ekipe.				
N	ekipa nima jasnega	ekipa ima določeno	ekipa ima določeno	ekipa ima določeno strategijo za večino nalog
P	cilja in strategije	strategijo za do dve nalogi	strategijo za večino nalog	in pripravljeno dokumentacijo
INOVACIJE Ustvarjanje novih, edinstvenih ali nepričakovanih lastnosti (npr. konstrukcij, programov, strategij ali uporabe), ki pripomorejo pri izvajanju določenih nalog.				
N	A = inovacije	B = A + inovacije orodja	C = B + inovacije v programu	D = C + ostale inovacije in osnovne lastnosti, ki dodajajo veliko vrednost, ki predstavi ekipa
P	konstrukcije			

Komentar: