

Nelle gare internazionali vengono valutati **4** elementi:

- Comportamento durante la gara (segnalato da arbitri e giudici tramite il supervisore delle giurie vedi "Guida sui Core Values"
- Durante l'esposizione con intervista di max 10 minuti:
  1. Dinamiche di squadra durante lo **svolgimento di un compito assegnato** dai giurati
  2. Esposizione del **poster preparato** dalla squadra che documenta il percorso effettuato per preparare l'evento nella sua interezza (Robot Game, Progetto Scientifico, Core Values)
  3. Risposte **nell'intervista di approfondimento** successiva

**Indicazioni:** Per ciascuna area di abilità, contrassegnare con chiarezza la casella che meglio descrive quanto realizzato dalla squadra. Se la squadra non dimostra abilità in una particolare area, apporre una 'X' nella prima casella che indica il *Non Dimostrato* (ND). Si prega di fornire la maggior quantità possibile di commenti scritti, al fine di riconoscere il lavoro svolto da ciascuna squadra e aiutarla a migliorare. *Una volta completata la valutazione, cerchiare i riconoscimenti per i quali si vorrebbe che la squadra in questione venisse considerata.*

In fase iniziale	In fase di sviluppo	In fase compiuta	Esemplare
------------------	---------------------	------------------	-----------

### ISPIRAZIONE (Corretta immedesimazione nello spirito della competizione)

<b>Scoperta</b>		Enfasi equilibrata in tutti e tre gli aspetti ( <b>Robot, Progetto, Core Values</b> ) della FLL; Non si tratta solo di cercare di vincere i premi. <i>Si può desumere dalla presentazione del poster con le attività della squadra e dall'intervista successiva da parte dei giurati. Nella nota successiva ai commenti FIRST manifesta il timore che molti concorrenti non entrino realmente nello spirito della competizione che vuole coltivare parimenti i tre aspetti della gara e che si focalizzino solo sul robot game.</i>		
N D	Enfasi su un solo aspetto; gli altri sono trascurati	Enfasi su due aspetti; un aspetto trascurato	Enfasi su tutti e tre gli aspetti	Enfasi equilibrata su tutti e tre gli aspetti
<b>Spirito di squadra</b>		Espressione entusiasta e divertente dell'identità di squadra. <i>Un elemento determinante nelle competizioni internazionali è che traspaia il fatto che la squadra si stia divertendo e "goda ogni attimo dell'evento". Un ulteriore elemento che dovrebbe evidenziarsi sia nell'intervista sia nel comportamento del team è l'identità, generalmente in eventi internazionali i team indossano alcuni oggetti o portano gadget che ne caratterizzano identità e provenienza geografica, recitano slogan o jingles che li identifichino e ne rafforzano lo spirito di squadra come avviene nello sport. Desumere le informazioni da come si presenta la squadra e da come presenta il poster.</i>		
N D	Minimo entusiasmo E identità minima	Minimo entusiasmo O identità minima	La squadra è entusiasta e divertita; identità chiara	La squadra ha un entusiasmo e un divertimento coinvolgente; identità chiara
<b>Integrazione dei valori: Collaborazione/ Rispetto e ...</b>		Applicazione dei valori e delle competenze FLL al di fuori della FLL (abilità nel descrivere attuali e potenziali esempi presi dalla vita quotidiana). <i>Il termine italiano appare fuorviante, a livello internazionale si chiede che i team mostrino come la partecipazione a FLL abbia migliorato i comportamenti dei singoli membri nella vita quotidiana. Sono richiesti esempi pratici e ben definiti.</i> Fare domande (preparare domande strategiche che possano portare a risposte spontanee)		
N D	La squadra non applica i valori e le competenze FLL al di fuori della FLL	La squadra è in grado di fare almeno un esempio di applicazione dei valori FLL	La squadra è consapevole dei valori FLL ed è in grado di fare diversi esempi di applicazione	La squadra è in grado di fare diversi esempi, tra cui storie personali dimostrando una solida consapevolezza dei valori FLL

Partecipazione bilanciata

Le squadre devono partecipare a tutti gli elementi della competizione FLL, inclusa la gara di robotica (Robot Game) e tutte e tre le aree di valutazione, per essere ammessi a qualche premio fondamentale.

## LAVORO DI SQUADRA (si desumono dal gioco)

<b>Efficacia</b>		I processi di Problem Solving e Decision Making che aiutano la squadra a raggiungere i propri obiettivi <a href="#">Si desumono da poster dove vanno esposti, intervista e compito iniziale</a>			
N D	Gli obiettivi E i processi della squadra non sono chiari	Gli obiettivi O i processi della squadra non sono chiari	Obiettivi e processi della squadra sono chiari	I processi chiari permettono alla squadra di raggiungere obiettivi definiti	
<b>Efficienza</b>		Risorse messe in campo relativamente ai compiti della squadra (gestione del tempo, distribuzione dei ruoli e delle responsabilità) <a href="#">Si desumono da poster dove vanno esposti, intervista</a>			
N D	Limitata gestione del tempo E ruoli non chiari	Limitata gestione del tempo O ruoli non chiari	L' eccellente gestione del tempo e la definizione dei ruoli consentono alla squadra di raggiungere maggior parte degli obiettivi	L' eccellente gestione del tempo e la definizione dei ruoli consentono alla squadra di raggiungere tutti gli obiettivi	
<b>Autonomia dei ragazzi</b>		Equilibrio appropriato tra responsabilità della squadra e guida degli allenatori <a href="#">Si desumono da poster dove vanno esposti, intervista e segnalazioni da parte di altri giudici e arbitri (vedi guida riguardante i Core Values)</a>			
N D	Limitata responsabilità della squadra ED eccessivo intervento dell'allenatore	Limitata responsabilità della squadra O eccessivo intervento dell'allenatore	Giusto equilibrio fra responsabilità della squadra e intervento dell'allenatore	Indipendenza della squadra con minimo intervento dell'allenatore	

## GRACIOUS PROFESSIONALISM®

<b>Coinvolgimento</b>		Considerazione e apprezzamento per i contributi (idee e abilità) di tutti i membri della squadra, con coinvolgimento equilibrato. Si desume dal gioco e dal poster.			
N D	Coinvolgimento non equilibrato dei membri della squadra E mancato apprezzamento per il loro contributo	Coinvolgimento non equilibrato dei membri della squadra O mancato apprezzamento per il loro contributo	Coinvolgimento equilibrato E apprezzamento per il contributo di gran parte dei membri della squadra	Coinvolgimento equilibrato E apprezzamento per il contributo di tutti i membri della squadra	
<b>Rispetto</b>		I membri della squadra agiscono e parlano con onestà, in modo che gli altri si sentano valorizzati – specialmente se si tratta di risolvere problemi o conflitti. <a href="#">Si potrebbe desumere dall'osservazione del lavoro effettuato dal team nel risolvere il compito assegnato nella prima fase della sessione di giudizio. Si desume dalla presentazione del poster e dal gioco.</a>			
N D	Non evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Quasi sempre evidente in tutti i membri della squadra	Sempre evidente, anche nelle situazioni più difficili	
<b>Coopertition® (si giudica presso lo stand, non si traduce)</b>		La squadra gareggia con lo spirito della competizione amichevole e collabora con gli altri (può aver condiviso risorse o competenze). <a href="#">Nel poster i team possono riportare esempi di collaborazione, scambio di competenze o materiali con altri team, si può altrimenti richiederli e/o approfondire nell'intervista. Elemento minimo è la condivisione di parte dei materiali tramite blog. Negli eventi internazionali viene esaminato anche il grado di accoglienza riservata dal team nei confronti dei visitatori (soprattutto se concorrenti) dello stand.</a>			
N D	Non evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Evidente nella maggioranza dei membri della squadra	Quasi sempre evidente in tutti i membri della squadra	Sempre evidente, anche nelle situazioni difficili, e la squadra aiuta attivamente le altre squadre	

Candidatura ai premi / Riconoscimenti per:

ISPIRAZIONE

LAVORO DI SQUADRA

GRACIOUS PROFESSIONALISM®  
(PROFESSIONALITA' CORTESE)