

Bedömningsmatris

I tävlingen bedöms er innovation och även hur klassen tagit sig an innovationsprocessen. I ert tävlingsbidrag ska ni svara på frågor som är kopplade till stegen i SKAPAR'N-modellen. Förklaringarna till varje steg presenteras också på sidan 11 i Arbetsboken för eleverna. Se till att ni tydligt och noggrant besvarar varje fråga för att maximera era chanser att vinna. Lycka till!

Problem				
"Här ska ni fundera på vilket problem eller vilken utmaning ni vill lösa. Det kan till exempel vara att minska mängden plast i våra hav, minska matsvinnet eller att förbättra skolmiljön." (ur Arbetsboken, sidan 11)				
	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Identifiera problemställning <i>Beskriv problemet ni önskar lösa. Hur kopplar ert problem till de globala målen? Vilka globala mål valde ni att arbeta med?</i>	Problemet har inte en tydlig koppling till Agenda 2030.	Problemet har delvis en tydlig koppling till Agenda 2030.	Problemet har en tydlig koppling till Agenda 2030.	Utöver förväntan.
Undersöka				
"Här undersöker ni problemet genom att samla in information. Ni kan göra observationer, enkäter, intervjua eller söka efter information på internet." (ur Arbetsboken, sidan 11)				
	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Samla in information <i>Vilka metoder använde ni för att samla in information? Vem/vilka vände ni er till för att få mer information?</i>	Ingen insamling av information eller insamling från endast en källa.	Insamling av information från mer än en källa.	Omfattande insamling av information från flera olika källor.	Utöver förväntan.
Idéutveckla				
"Nu är det dags att släppa loss fantasin och komma på idéer och smarta sätt att lösa problemet på. Inga idéer är för knasiga eller för stora – låt kreativiteten flöda!" (ur Arbetsboken, sidan 11)				
	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Samarbete <i>Hur har ni dragit nytta av varandras intressen och förmågor?</i>	Få exempel observerade i klassen.	Några exempel observerade i delar av klassen.	Flera exempel observerade i klassen.	Utöver förväntan.
Metoder <i>Hur har ni arbetat för att stimulera er kreativitet?</i>	Få exempel observerade i klassen.	Några exempel observerade i delar av klassen.	Flera exempel observerade i klassen.	Utöver förväntan.

Prototypa		"En prototyp kan till exempel vara en ritning, en modell eller en enkel webbsida. Prototypen hjälper er att förstå hur er idé kan fungera i praktiken. I detta steg ska ni skapa en enkel prototyp av er idé." (ur Arbetsboken, sidan 11)		
	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Test av prototyp <i>Hur tog ni fram er prototyp? På vilka sätt har ni testat er lösning med er målgrupp och/eller experter?</i>	Låg grad av testning av prototyp.	Visar delvis testning av prototyp med målgrupp ELLER experter.	Omfattande testning av prototyp med målgrupp OCH experter.	Utöver förväntan.
Pitcha		"Ni ska berätta om vad ni har kommit fram till, hur det kan vara till hjälp för andra och varför det är så viktigt. Att övertyga andra om er idé är en viktig del av arbetet." (ur Arbetsboken, sidan 11)		
	0-2 poäng	3-5 poäng	6-8 poäng	9-10 poäng
Nytänkande <i>Beskriv er innovation. Hur fungerar den? Vem/vilka har användning av den? På vilket sätt är den annorlunda jämfört med andra?</i>	Liten utveckling av innovativ lösning.	Delvis utveckling av innovativ lösning.	Tydlig utveckling av innovativ lösning.	Utöver förväntan.
Genomförbarhet <i>Vad behövs för att förverkliga idén till en innovation?</i>	Oklart om idén går att genomföra.	Det är delvis oklart hur idén kan genomföras.	Det är klart hur idén kan genomföras.	Över förväntan
Koppling till Agenda 2030 <i>Hur ska er innovation kunna hjälpa andra och/eller har den redan gjort en skillnad för samhället eller miljön?</i>	Lösningen och dess effekt har ingen eller oklar koppling till något av målen i Agenda 2030.	Lösningen och dess effekt har delvis en tydlig koppling till målen i Agenda 2030.	Lösningen och dess effekt har tydlig koppling till målen i Agenda 2030.	Över förväntan