

World Class

Reverse Engineering																
Mand in de basis								Ja	Nee							
Jullie model ligt in de basis en is 'identiek'								Ja	Nee							
Deuren openen																
Deur geopend door de hendel omlaag te drukken								Ja	Nee							
Projectonderwijs																
Lussen aan de weegschaal								0	1	2	3	4	5	6	7	8
Stagelopen																
Model getoond aan de scheidsrechter								Ja	Nee							
Raakt de cirkel, niet in de basis en poppetjes verbonden								Ja	Nee							
Zoekmachine																
Alleen de schuif heeft het wiel 1+ keer rondgedraaid								Ja	Nee							
Alleen de juiste lus is verwijderd								Ja	Nee							
Sport																
Schot genomen vanuit positie Noord-Oost van de lijn								Ja	Nee							
Bal raakt de mat in het doel aan het eind van de wedstrijd								Ja	Nee							
Robotwedstrijden																
Alleen het robotelement is geïnstalleerd in de robotarm								Ja	Nee							
Lus raakt de robotarm niet aan								Ja	Nee							
Gebruik de juiste zintuigen en leerstijlen																
Lus raakt het model niet aan								Ja	Nee							
Leren/communiceren op afstand																
Scheids zag de robot de schuif verplaatsen								Ja	Nee							
Outside the Box denken																
Idee-model raakt de doos niet, Doos niet in basis geweest, Lamp is naar boven gericht								Ja	Nee							
Idee-model raakt de doos niet, Doos niet in basis geweest, Lamp is naar beneden gericht								Ja	Nee							
Gemeenschappelijk leren																
Lus raakt het model niet aan								Ja	Nee							
Cloud toegang																
SD card staat omhoog omdat de juiste "key" is ingebracht								Ja	Nee							
Betrokkenheid																
Gele gedeelte is naar het zuiden verplaatst								Ja	Nee							
Aangewezen kleur																
NVT	Rood 10%	Oranje 16%	Groen 22%	Blauw 28%	Rood 34%	Blauw 40%	Groen 46%	Oranje 52%	Rood 58%							
Klikken voorbij de kleur								NVT	0	1	2	3	4	5		
Flexibiliteit																
Model is 90 graden tegen de klok in gedraaid								Ja	Nee							
Strafpunten																
Robot, rommel of uitvouwstrafpunten								0	1	2	3	4	5	6	7	8