

FIRST® LEGO® League

TUTORIALS

teach

share

learn

ELEMENTOS DE UMA BOA APRESENTAÇÃO

FEITO POR TEAM 3659 NeXT GEN

TRADUZIDO POR EQUIPE SUNRISE

SOBRE NÓS

- Equipe de Ensino Médio do Garrett County, Maryland
- 13 anos de FIRST LEGO League (incluindo torneios internacionais)
- Primeiro lugar em 2013 Global Innovation Award pelo Gramma Jamma
- Top 20 GIA Semifinalista em 2017 por solução inovadora, BeeHaven
- Primeiro Lugar em Solução Inovadora no Mountain State Invitational em 2017



COMECE COM A RUBRICA DO PROJETO

- Comece examinando a Rubrica do Projeto da FIRST LEGO League.
- Recomendamos que escrevam um roteiro para a apresentação que inclua tudo que é requerido na Rubrica do Projeto.
- Destque as três áres (Pesquisa, Solução Inovadora e Apresentação).
- Dica: Cubra tudo da rubrica em 5min.
- Você pode assistir nosso vídeo (em inglês) da nossa apresentação de pesquisa: <https://youtu.be/lbN3kgpQIOU>

FIRST LEGO LEAGUE Project				
Team Number _____ Judging Room _____				
<small>Directions: For each skill area, clearly mark the box that best describes the team's accomplishments. Teams should demonstrate an area at the level; if they are missing part, mark the level below. If the team does not demonstrate an area, put an 'X' in the first box for Not Demonstrated (ND). Please provide as many written comments as you can to acknowledge each team's hard work and to help teams improve. When you have completed the evaluation, please circle the team's areas of strength.</small>				
Research	Beginning	Developing	Accomplished	
	Problem Identification * Clear definition of the problem being studied			
	N D	unclear; few details	partially clear; details missing	mostly clear; detailed
Sources of Information Quality and variety of data/evidence and sources cited				
N D	minimal quality; variety limited	quality OR variety need improvement; did not include professionals	sufficient quality and variety; included professionals	
Problem Analysis Depth to which the problem was studied and analyzed by the team, including extent of analysis of existing solutions				
N D	minimal study; no analysis	minimal study; some analysis	sufficient study and analysis	
Exemplary extensive study and analysis				
Comments	Beginning	Developing	Accomplished	Exemplary
	Team Solution* Clear explanation of the proposed solution and description of how it solves the problem			
	N D	difficult to understand	some parts confusing	understandable
Innovation Degree to which the team's solution makes life better by improving existing options, developing a new application of existing ideas, or solving the problem in a completely new way				
N D	existing solution/application	solution/application contains some original element(s)	original solution/application; potential added value	
Solution Development Systematic process used to select, develop, evaluate, test, and improve the solution (Implementation could include cost, ease of manufacturing, etc.)				
N D	process AND explanation need improvement	process OR explanation need improvement	systematic process included evaluation; implementation considered	
Innovative Solution				
Comments	Beginning	Developing	Accomplished	Exemplary
	Sharing* Degree to which the team shared their Project before the tournament with others who might benefit from the team's efforts			
	N D	shared within the team and/or relatives	shared once outside the team	shared with multiple audiences who may benefit OR multiple professionals
Presentation Imagination used to develop and deliver the presentation				
N D	minimally engaging OR unimaginative	engaging OR imaginative	engaging AND imaginative	
Presentation Effectiveness Message delivery and organization of the presentation				
N D	unclear OR disorganized	partially clear, minimal organization	mostly clear, mostly organized	
Sharing				
Presentation Effectiveness Message delivery and organization of the presentation				
Presentation				
Strengths: Research Innovative Solution Presentation				
<small>*Required for Award Consideration © 2017 For Inspiration and Recognition of Science and Technology (FIRST®) and The LEGO Group. Used by special permission. All rights reserved.</small>				

SEÇÃO: PESQUISA

- **Identificação do Problema***: Quando planejarem o roteiro, a equipe precisa discutir o problema que escolheu e decidirem como irão definir o problema em uma sentença clara que toda a equipe saiba.
- **Fontes de Informação**: Em algum momento da apresentação, a equipe precisa mostrar quais tipos de informações buscaram e foram atrás. Aqui uma bibliografia ajuda.

Análise do Problema: A equipe precisa mostrar que sabem sobre o problema e cada aspecto que contribui para este problema. Na apresentação a equipe precisa explicar as soluções existentes, porque a solução da equipe é melhor e o que faz da solução ser **da equipe**.

	Beginning	Developing	Accomplished	Exemplary
Research	Problem Identification * Clear definition of the problem being studied			
	N D	unclear; few details	partially clear; details missing	mostly clear; detailed
	Sources of Information Quality and variety of data/evidence and sources cited			
	N D	minimal quality; variety limited	quality OR variety need improvement; did not include professional(s)	sufficient quality and variety; included professional(s)
Problem Analysis		Depth to which the problem was studied and analyzed by the team, including extent of analysis of existing solutions		
N D	minimal study; no analysis	minimal study; some analysis	sufficient study and analysis	extensive study and analysis

* Necessário para premiação

SEÇÃO: SOLUÇÃO INOVADORA

- **Solução da Equipe***: A equipe precisa saber explicar a solução em uma sentença que é fácil de entender por todos. Essa sentença não precisa conter muitos detalhes. Nenhuma descrição técnica é necessário nesse aspecto.
- **Inovação**: A equipe precisa explicar para os juízes como a sua solução é melhor e porque beneficiaria os outros.
- **Desenvolvimento da Solução**: A eqipe precisa explicar como que desenvolveram e testaram sua solução.Também é preciso que saibam o custo. Profissionais podem ajudar com isto.A equipe também precisa debater como vão manufaturar a solução. Se for bastante complicado e difícil de manufaturar, a equipe precisa ver como pode melhorar a solução para se tornar mais fácil de manufaturar.

Core Criteria				
Innovative Solution	Team Solution*			
	N D	difficult to understand	some parts confusing	understandable
	Innovation			
	N D	existing solution/application	solution/application contains some original element(s)	original solution/application; potential added value
	Solution Development			
	N D	process AND explanation need improvement	process OR explanation need improvement	systematic process included evaluation; implementation considered

* Necessário para premiação

SEÇÃO:APRESENTAÇÃO

- **Compartilhamento***: Em algum momento da apresentação, a equipe precisa mostrar que compartilhou o projeto com diversas pessoas, incluindo grupos e profissionais. É sempre bom dizer aos juízes sobre o *feedback* que foi recebido e como a equipe melhorou a solução com base nesse *feedback*.
- **Criatividade**: A apresentação precisa ser criativa, engajante, informativa e divertida! Não tenham medo de serem loucos (usem chapéus e fantasias) na apresentação. Juízes amam ver times se divertindo e sorrindo. Você pode ter um tema. Recomendamos *newcasts* ou filmes para a apresentação.

Com		Sharing*			
		Degree to which the team shared their Project before the tournament with others who might benefit from the team's efforts			
Presentation	Sharing*	shared within the team and/or relatives	shared once outside the team	shared with one audience who may benefit OR one professional	shared with multiple audiences who may benefit OR multiple professionals
	Creativity	Imagination used to develop and deliver the presentation			
	N D	minimally engaging OR unimaginative	engaging OR imaginative	engaging AND imaginative	very engaging AND exceptionally imaginative
Presentation Effectiveness		Message delivery and organization of the presentation			
N D	unclear OR disorganized	partially clear; minimal organization	mostly clear; mostly organized	clear AND well organized	

* Necessário para premiação

SEÇÃO:APRESENTAÇÃO

- Eficácia da Apresentação:
- De forma geral, a apresentação tem que descrever claramente o problema, a solução da equipe, porque é inovadora, o quanto factível é...
- Tente memorizar o roteiro ao invés de ler. Lembre que frases curtas são mais fáceis de memorizar.
- Todos da equipe tem que participar.
- Quando um membro da equipe estiver falando, todos os outros precisam estar envolvidos.



Sharing*		Degree to which the team shared their Project before the tournament with others who might benefit from the team's efforts		
N	shared within the team and/or relatives	shared once outside the team	shared with one audience who may benefit OR one professional	shared with multiple audiences who may benefit OR multiple professionals
Creativity Imagination used to develop and deliver the presentation				
N	minimally engaging OR unimaginative	engaging OR imaginative	engaging AND imaginative	very engaging AND exceptionally imaginative
Presentation Effectiveness Message delivery and organization of the presentation				
N	unclear OR disorganized	partially clear; minimal organization	mostly clear; mostly organized	clear AND well organized

PERGUNTAS DOS JUÍZES



- Depois da apresentação, os juízes fazem perguntas. Eles podem perguntar para um membro em específico ou para toda a equipe.
- Escolher um capitão para a apresentação pode ser útil. O capitão deve ajudar a direcionar as perguntas e fazer com que todas respondam.
 - O capitão também tem que responder!
 - Quem quer que seja o capitão, ele precisa saber com o que cada membro se sente mais confortável em falar.
- Você pode acrescentar informações se os juízes não tiverem perguntas.
- Todos na equipe precisam saber responder as perguntas, e quando alguém estiver respondendo, toda a equipe deve estar envolvida.

BANNERS

- Ter um *banner* no pit pode ser útil quando os juízes forem visitá-los. Pode-se levar para a apresentação também.
 - O *banner* pode ser usado para explicar o projeto da equipe.
 - Recomendamos usar a rubrica do projeto para ajudar no *layout* do *banner*.
 - Desenhe o *layout* do *banner* e planeje aonde cada informação deve ficar.
 - Inclua diversas fotos da equipe e da solução.
 - Descrições escritas melhoram o visual do *banner*.

Dica: Use os dois lados do *banner*, para conter mais informações.



“CADERNO” DA EQUIPE

- O “caderno” da equipe é uma boa forma para que outras equipes, juízes e visitantes saibam mais sobre a equipe. A equipe pode levar o caderno para a apresentação e mostrar para os juízes.

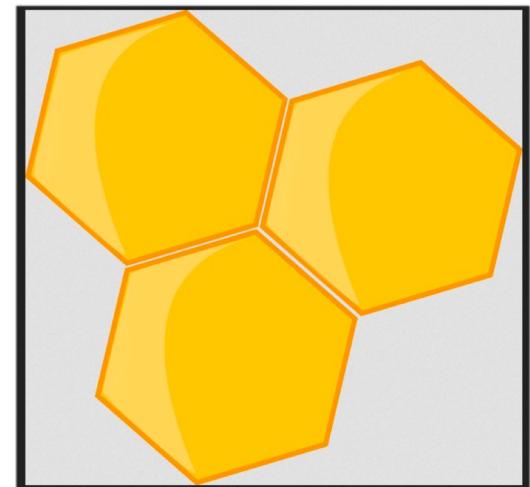


Aqui estão algumas coisas que você pode incluir no caderno:

- Introdução dos membros, técnico(s) e mentor(es) da equipe
- Fotos de competições
- Informações sobre o projeto
- Fotos e descrição do compartilhamento da equipe e demonstração do projeto
- Documentação do desenvolvimento da solução
- Folhetos para os juízes
- Agradecimentos a patrocínios
- Plano de *marketing*
- Artigos de jornais sobre a equipe

FOLHETOS PARA OS JUÍZES

- As equipes podem criar folhetos para entregar aos juízes
- Os folhetos podem ser usados para destacarem os principais pontos da apresentação e marcarem a equipe para os juízes
- Desenhe os folhetos para serem uma rápida lembrança da apresentação
- Não inclua longas frases explicando o projeto da equipe
- Considere as rubricas quando fizerem os folhetos
- Seja criativo! Em nossa temporada *Animal Allies* fizemos hexágonos, para lembrarem do nosso projeto, que tinha relação com abelhas



CRÉDITOS

- Essa lição foi escrita pelo Team 3659 NeXT GEN, com edições dos Seshan Brothers
- Você pode contatar o Team 3659 NeXT GEN através da página do Facebook: Garrett County FIRST LEGO League Team 3659.
- Mais lições disponíveis no www.ev3lessons.com e www.fltutorials.com
- Tradução feita pela Equipe Sunrise, de Santa Catarina, Brasil



**Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International (CC BY-NC-SA 4.0)**