

# Finurlige kreationer

Skab seje "school hacks"

Navn: \_\_\_\_\_

Eleven kan	Har behov for yderligere støtte	Kan arbejde selvstændigt	Kan hjælpe andre
Definere og forstå et problem			
Brainstorme og gentage for at opfylde et specifikt behov			
Skabe en mulig løsning på et problem, der har begrænsninger			
Definere succeskriterier for at hjælpe med at evaluere en løsning			
Identificere fejlpunkterne i en model eller et program			
Finpudse en prototype som en del af en cyklisk designproces			
Bruge designprocessen til at forbedre en eksisterende ting			
Udforske fordelene ved automatiserede løsninger			
Engagere sig effektivt i en række samarbejdende samtaler			

Yderligere kommentarer:

