

Lustiga skapelser

Utveckla coola skolknep

Namn: _____

Eleven kan	Behöver mer stöd	Kan arbeta självständigt	Kan lära andra
Definiera och förstå ett givet problem			
Brainstorma och förnya för att tillgodose ett specifikt behov			
Skapa en möjlig lösning på ett problem som har vissa begränsningar			
Definiera framgångskriterier som kan användas för att utvärdera en lösning			
Identifiera felpunkter i en modell eller ett program			
Förfina en prototyp, som en del av en cyklisk designprocess			
Använda designprocessen för att förbättra ett befintligt föremål			
Utforska fördelarna med automatiserade lösningar			
Samarbeta genom att delta aktivt i diskussioner			

Ytterligare kommentarer:

