

ΚΜΠ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΑΣ ΚΜΠ.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ.....

Α) **ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΟΣΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΠΟΥ Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΟΥΣ ΝΑ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΓΡΑΦΗΜΑ

Β) **ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΑΣ** ΜΕ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΑΛΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ. **ΝΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΑΝΑΛΑΒΕΙ.**

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

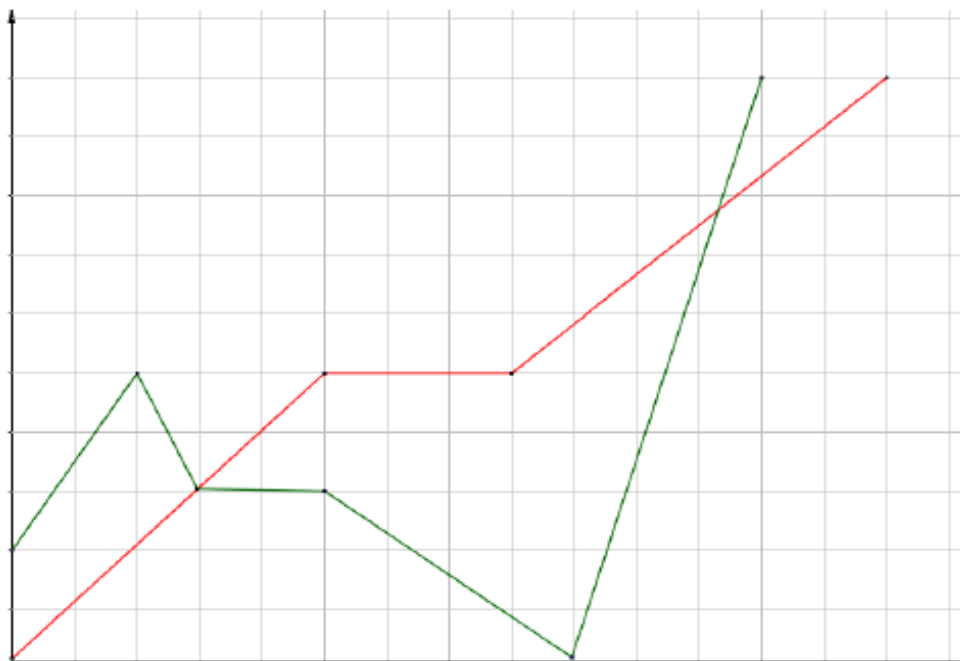
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ΚΑΘΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ: **ΜΕΓΙΣΤΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 10** για κάθε πρόβλημα

ΕΥΕΛΙΞΙΑ: ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΚΑΝ

ΕΥΧΕΡΕΙΑ ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ =10

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ: ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ x ΕΥΕΛΙΞΙΑ x ΕΥΧΕΡΕΙΑ

(π.χ. αν κάποια ομάδα κατασκεύασε 2 προβλήματα με αξιολόγηση πρωτοτυπίας 8 το καθένα και ευχέρεια (χρήση πολλών ιδεών/πλαισίων) 5 τότε βαθμολογήθηκε με βαθμό $2 \times 8 \times 5 = 80$)



Ευχέρεια αναφέρεται στη ροή των ιδεών, στη δημιουργία συνδέσεων, και στην χρήση βασικών γνώσεων. **(πολλές ιδέες)**

ευελιξία συνδέεται με την εναλλαγή των ιδεών, την προσέγγιση ενός προβλήματος με πολλούς τρόπους, και την παραγωγή πολλαπλών λύσεων. **(διαφορετικές ιδέες)**

πρωτοτυπία, αφορά τον καινοτόμο τρόπο σκέψης και την παραγωγή νέων πνευματικών ή καλλιτεχνικών επιτευγμάτων. **(καινοτόμες ιδέες)**