

프로젝트 루브릭 기회란 무엇인가?

| 범주 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|--------------------|---|--|---|---|
| 교과내용 이해 | 나는 가능한 결과와 가능성의 척도, 운에 따른 게임의 공정성 또는 불공정성을 결정하는 요소에 대한 설명을 집어넣습니다. | 나는 가능한 결과와 가능성의 척도, 운에 따른 게임의 공정성 또는 불공정성을 결정하는 요소에 대한 설명을 집어넣고 있지만 몇 가지 뒷받침하는 아이디어나 세부사항을 간과하거나 잘못 이해하고 있습니다. | 가능한 결과와 가능성의 척도, 운에 따른 게임의 공정성 또는 불공정성을 결정하는 요소에 대한 나의 설명은 불완전하거나 불명확합니다. | 나의 설명에는 가능한 결과와 가능성의 척도, 운에 따른 게임의 공정성 또는 불공정성을 결정하는 요소가 들어있지 않습니다. |
| 측정의 정확성 | 나는 게임의 공정성을 보여주기 위해 모든 가능한 결과에 대해 정확한 가능성의 척도와 수학적 가능성을 이용하고 있습니다 | 나는 게임의 공정성을 보여주기 위해 모든 가능한 결과에 대해 정확한 가능성의 척도와 수학적 가능성을 어느 정도 이용하고 있습니다 | 나는 게임의 공정성을 보여주기 위해 모든 가능한 결과에 대한 가능성의 척도 또는 수학적 가능성을 이용하는 데서 오류를 범하고 있습니다. | 나는 게임을 만들 때 가능성의 척도나 수학적 가능성을 이용하지 않습니다. |
| 시각적 재현 | 나는 가능한 결과에 대해 표현전달하기 위해 명료하고 깔끔하게 정리된 목록이나 표, 기타 시각장치를 이용하고 있습니다. | 나는 가능한 결과에 대해 표현전달하기 위해 정리된 목록이나 표, 기타 시각장치를 이용하고 있지만 그것들은 명료하지 않을 수 있습니다. | 나는 가능한 결과에 대해 표현전달하기 위해 정리된 목록이나 표, 기타 시각장치를 이용하는 데서 몇 가지 오류를 범하고 있습니다. | 나는 가능한 결과에 대해 표현전달하고자 할 때 시각적 표현을 이용하지 않거나 정리된 목록 또는 표에 중대한 오류가 있습니다. |
| 자기주도성 | 나는 프로젝트를 설계하고 완성하기 위해 다음과 같은 과정을 전부 활용합니다: 나는 필요한 정보와 내가 가진 자료, 먼저 작업해야 할 중요부분, 생길 수 있는 문제와 그것들에 대한 처리 방법을 고려합니다. | 나는 프로젝트를 설계하고 완성하는 데 도움이 될 몇 가지 과정을 선택합니다. | 나는 프로젝트를 설계하고 완성하는 데 도움이 될 과정들을 선택할 때 조력자가 필요합니다. | 나는 프로젝트를 설계하거나 완성하는 데 도움이 될 과정들을 활용하지 않습니다. |

| | | | | |
|---------------------------|--|---|--|--|
| <p>완성도</p> | <p>나는 과제의 모든 부분을 성공적으로 완성합니다.</p> | <p>나는 과제의 대부분을 완성합니다.</p> | <p>나는 과제의 일부분을 완성합니다.</p> | <p>나의 작업은 불완전합니다.</p> |
| <p>수학적 의사소통</p> | <p>나는 효과적으로 아이디어를 공유하고 적절한 질문을 제기하며 내 작업을 보여주고 과정과 근거를 설명해주며 나의 답변을 증명합니다.</p> | <p>나는 대개의 경우 아이디어를 공유하고 적절한 질문을 제기하며 내 작업을 보여주고 과정과 근거를 설명해주며 나의 답변을 증명합니다.</p> | <p>나는 누가 깨우쳐주어야 아이디어를 공유하고 적절한 질문을 제기하며 내 작업을 보여주고 과정과 근거를 설명해주며 나의 답변을 증명합니다.</p> | <p>나는 아이디어를 공유하고 적절한 질문을 제기하며 내 작업을 보여주고 과정과 근거를 설명해주며 나의 답변을 증명하는 일을 대부분 또는 전혀 하지 않습니다.</p> |
| <p>프레젠테이션 및 구성</p> | <p>나는 장난감 회사를 설득하여 내 게임을 판매하도록 만들기 위해 프레젠테이션을 설계합니다. 나는 독창적이고 창의적인 아이디어를 사용합니다</p> <p>나의 프레젠테이션은 직접적이고 생생하며 감정을 싣고 전달됩니다.</p> <p>나의 정보는 청중의 관심을 사로잡는 방식으로 전달됩니다.</p> | <p>나는 장난감 회사를 설득하여 내 게임을 판매하도록 만들기 위해 프레젠테이션을 설계합니다.</p> <p>나는 직접적이고 생생하며 감정이 실린 프레젠테이션을 시도하지만 자연스럽게 다가오지 않습니다.</p> <p>나의 정보는 청중이 주안점을 이해할 수 있는 방식으로 전달됩니다.</p> | <p>나는 내 게임을 공유하기 위해 프레젠테이션을 설계하지만 장난감 회사를 효과적으로 설득하여 내 게임을 판매하게 만들지 못합니다.</p> <p>나는 프레젠테이션을 가지고 청중을 어떻게 설득할 수 있는지 고려하지 않습니다.</p> <p>나는 정보는 무질서해서 청중이 주안점을 이해하기 어렵게 만듭니다.</p> | <p>나는 프레젠테이션을 주제나 청중, 목적에 맞게 만들지 못하고 있습니다.</p> <p>나의 정보는 혼란스럽습니다.</p> |