

샘플 초등학교 루브릭

아래 루브릭은 "비주얼 랭킹" 도구의 *Playground Design* **경주** 프로젝트 계획서에서 발췌된 내용입니다.

놀이터 설계 프로젝트(Playground Design Project) 루브릭

분류	4	3	2	1
컨텐츠	<p>우리는 신중하고 정확하게 데이터를 수집하고 그래프화하고 분석했다.</p> <p>우리는 데이터를 일관성 있게 활용하여 의사 결정을 수행하고, 문제를 해결하고, 다른 사람들을 효과적으로 설득했다.</p> <p>우리는 적절한 기하학적 모델을 사용하여 공간을 최대한으로 활용할 수 있는 방법으로 놀이터를 계획하고, 문제를 해결하고, 정확한 축척으로 설계하였다.</p>	<p>우리는 데이터를 수집하고, 그래프화하고, 분석했다.</p> <p>우리는 대개의 경우 데이터를 활용하여 의사 결정을 수행하고, 문제를 해결하고, 다른 사람들을 설득했다.</p> <p>우리는 적절한 기하학적 모델을 사용하여 공간을 잘 활용할 수 있는 방법으로 놀이터를 계획하고 정확한 축척으로 설계하였다.</p>	<p>우리는 데이터를 수집하고, 그래프화하고, 분석했지만 일부 오류가 있었다.</p> <p>우리는 때때로 데이터를 활용하여 의사 결정을 수행하고, 문제를 해결하고, 다른 사람들을 설득했다.</p> <p>우리는 기하학적 모델을 사용하여 정확한 축척으로 놀이터를 계획하고 설계하였지만, 공간은 효과적으로 활용하지 못했다.</p>	<p>우리는 데이터를 수집하고, 그래프화하고, 분석했지만 많은 오류가 있었다.</p> <p>우리는 데이터를 활용하여 의사 결정을 수행하거나, 문제를 해결하거나, 다른 사람들을 설득하지 않았다.</p> <p>우리는 기하학적 모델을 사용하여 놀이터를 계획하고 설계하였지만, 축척이 잘못되었거나 공간을 비효율적으로 사용하였다.</p>
시각적 표현	<p>우리는 상세하고 구조화된 차트와 정확한 축척의 지도를 이용하여 놀이터 설계 요소들을 커뮤니케이션하였다.</p> <p>우리는 정확하고, 읽기 쉽고, 메시지의 핵심 포인트를 증명하는 막대 그래프를 이용하여 데이터를 표시하였다.</p> <p>우리는 최종적인 비주얼 랭킹(Visual Ranking) 목록을 제시하고, 우리가 목록을 완성하게 된 과정이 어떠한지, 그리고 목록을 통해</p>	<p>우리는 차트와 축척 지도를 이용하여 놀이터 설계 요소들을 커뮤니케이션하였다. 각 요소에는 오류가 포함되어 있을 수 있으나 메시지 전달을 방해하지는 않는다.</p> <p>우리는 막대 그래프를 통해 데이터를 표시하였다. 그래프는 정확하며 핵심적인 요점을 뒷받침하고 있다.</p> <p>우리는 최종적인 비주얼 랭킹(Visual Ranking) 목록을 제시하고, 우리가</p>	<p>우리는 차트와 지도를 이용하여 놀이터 설계 요소에 대해 커뮤니케이션하였지만, 차트가 다소 어지럽게 작성되었거나 축척 지도에 메시지 전달을 방해하는 몇 가지 오류가 포함되어 있다.</p> <p>우리는 막대 그래프를 통해 데이터를 표시하였다. 그래프는 몇 가지 오류를 포함하고 있거나 핵심 요점을 뒷받침하지 못하는 경우가 있다.</p> <p>우리는 최종적으로 완성된 비주얼 랭킹(Visual Ranking) 목록을 포함시켰다.</p>	<p>우리는 차트와 지도를 이용하여 놀이터 설계 요소에 대해 커뮤니케이션하려고 노력했지만, 차트가 불완전하고 어지럽게 작성되었으며, 지도의 축척이 잘못되었거나 몇 가지 오류를 포함하고 있다.</p> <p>우리는 막대 그래프를 이용하여 데이터를 표시하려고 시도했지만, 그래프가 많은 오류를 포함하고 있거나 읽기가 어렵다. 그래프는</p>

	<p>의사 결정에 어떤 도움을 얻었는지 설명했다.</p>	<p>목록을 완성하게 된 과정에 대해 설명했다.</p>		<p>핵심 요점을 뒷받침하지 못하고 있다.</p> <p>우리는 완성된 비주얼 랭킹(Visual Ranking) 목록을 포함시키지 못했다.</p>
<p>의사 결정 프로세스</p>	<p>우리는 여러 가지 서로 다른 의사 결정 프로세스를 활용하여 안전하고 즐거운 놀이터를 설계하였다.</p>	<p>우리는 몇 가지 의사 결정 프로세스를 활용하였다.</p>	<p>우리는 의사 결정 프로세스를 선택하는 과정에서 도움을 구해야 했다.</p>	<p>우리는 의사 결정 프로세스를 사용하지 않았다.</p>
<p>커뮤니케이션</p>	<p>우리는 새로운 놀이터 설계에 포함되어야 하는 요소들을 결정하기 위해 사용한 절차를 명확하게 설명하였다.</p> <p>우리는 수학적 방법을 이용하여 효과적으로 커뮤니케이션 하고 설득하였다. 우리의 데이터를 통해 우리의 요점을 입증하였다.</p> <p>우리는 "어떻게 하면 우리의 주장을 전달할 수 있을까?"라는 핵심 질문(Essential Question)에 대한 답변을 명확하고 효과적으로 제시하였다.</p>	<p>우리는 프로세스를 매우 잘 설명하였다.</p> <p>우리는 수리적인 방법을 이용하여 커뮤니케이션 하고 설득하였다. 우리의 데이터를 통해 우리의 요점을 입증하였다.</p> <p>우리는 핵심 질문(Essential Question)에 답변하였다.</p>	<p>우리는 프로세스를 설명하려고 노력하였지만, 우리의 설명은 혼란스럽게 들리는 경우가 많았다.</p> <p>우리는 수학적 방법을 활용하여 커뮤니케이션 하고 설득하려고 노력하였지만 우리의 데이터로는 우리의 요점을 부분적으로밖에 입증할 수가 없었다.</p> <p>우리는 핵심 질문(Essential Question)에 답변하려고 노력했지만 우리의 메시지는 불분명했다.</p>	<p>우리는 프로세스를 설명하지 않았거나 우리의 설명이 매우 혼란스럽게 들렸다.</p> <p>우리는 수리적인 방법을 이용하여 커뮤니케이션 하고 설득하지 않았다. 우리의 데이터로는 우리의 요점을 입증할 수 없었다.</p> <p>우리는 핵심 질문(Essential Question)에 답변하지 않았다.</p>
<p>프레젠테이션 및 구성이션</p>	<p>우리의 정보는 체계적인 방법으로 전달되었다.</p> <p>우리는 청중들을 영두에 두고 프레젠테이션을 계획하였다. 프레젠테이션은 우리가 목표한 청중들을 대상으로 작성되었다.</p>	<p>우리의 정보는 대부분은 순서에 맞게 전달되었다.</p> <p>우리는 청중들을 고려하였다.</p>	<p>우리의 정보 중 일부는 순서가 맞지 않게 전달되었다.</p> <p>때로 우리는 청중들을 고려하는 듯 보였지만, 프레젠테이션이 진행되는 동안 일관성을 유지하지 못했다.</p>	<p>우리 정보는 체계적이지 않게 전달되었다.</p> <p>우리는 청중들을 고려하지 못했다.</p>

완료	우리는 과제의 모든 부분을 성공적으로 완료하였다.	우리는 과제의 대부분을 완료하였다.	우리는 과제의 일부만을 완료하였다.	우리는 미완성으로 작업을 완료하였다.
----	-----------------------------	---------------------	---------------------	----------------------