



EBALUAZIO-ERRUBRIKA
PROIEKTUAK.EUS – ZELULA GO!
Ekaitzi eta probatu



IRIZPIDEA (TALDE-LANETAN)	4-BIKAINA	3-AURRERATUA	2-EGOKIA	1-HASIERAKOA
NZ 1.2 · Jokoa osatzea eta egiaztatzea (A atala)	Zortzi puntuak eginda daude, eta «Oharrak» zutabeaz idatzita zer falta zen eta nola konpondu duten.	Zortzi puntuak eginda daude eta egiaztapen-orria beteta dago.	Puntu batzuk falta dira, edo egiaztapen-orria erdi beteta dago.	Jokoa ez dago osatuta, edo ez dute orria bete.
NZ 4.2 · Partiden datuak jasotzea (B atala)	Hiru partiden datu guztiak jasota daude, arazoaren deskribapena barne.	Hiru partiden datuak jasota daude taulan.	Partida guztien datuak ez daude jasota, edo zutaberen bat hutsik dago.	Ez dituzte partiden datuak jaso.
MAT 2.1 · Maiztasuna eta probabilitatea alderatzea (B atala)	Maiztasun erlatiboak kalkulatu, probabilitate teorikoarekin alderatuta eta aldea azalduta.	Maiztasun erlatiboa eta probabilitate teorikoa idatzita, eta bat datozen adierazita.	Karta motak eta kopuruak idatzita, baina alderaketarik egin gabe.	Karten taula hutsik dago.
NZ 1.4 · Jokoaren azterketa kritikoa (C1 eta C2)	Arazo nagusia identifikatzen dute eta bi joko-taulen arteko desoreka datuekin azaltzen dute.	Bi galderei erantzuten diete, arrazoituta.	Galdera bati bakarrik erantzuten diote, edo erantzunak arrazoituta gabe daude.	Ez dituzte galderak erantzuten.
MAT 3.2 · Aldaketak proposatzea datuekin (C3)	Aldaketa bakoitza jasotako datu zehatzekin justifikatuta dago.	Aldaketak proposatzen dituzte eta datuekin justifikatzen dituzte.	Aldaketak proposatzen dituzte, baina justifikaziorik gabe edo iritzi hutsez.	Ez dute aldaketarik proposatzen.

IRIZPIDEA (BANAKAKO LANETAN)	4-BIKAINA	3-AURRERATUA	2-EGOKIA	1-HASIERAKOA
NZ 2.3 · Rola betetzea eta elkarlana	Bere rola bete du eta taldekideei lagundu die haiena betetzen.	Bere rola bete du: dagokion datua jaso eta taldeari eman dio.	Rola partzialki bete du, edo gogorarazi behar izan zaio.	Ez du bere rola bete.

Ebaluazio-irizpideak (Natura zientziak eta Matematika, DBH 1-2)

Errubrikako kode bakoitza euskal curriculumeko irizpide bati dagokio:

NZ 1.2	Prozesu naturalak azaltzea, ereduaren eta diagramen bidez irudikatuz, eta, beharrezkoa denean, ingeniariatzako diseinuaren urratsak erabiliz (arazoa identifikatzea, miaztea, diseinatzea, sortzea, ebaluatzea eta hobetzea), tresna analogikoen eta digitalen bidez.
NZ 1.4	Fenomeno naturalei buruzko problema baten soluzioa kritikoki aztertzea, beharrezkoa denean birformulatuz.
NZ 2.3	Eraikuntzako eta hezkidetzako elkarrekintzak ezartzea, jarduera zientifikoetan kolaborazio-lanaren berezko estrategiak erabiliz, aniztasuna errespetatuz eta inklusioa bultzatuz.
NZ 4.2	Fenomeno zientifikoei buruzko esperimenduak egitea eta datu kuantitatiboak eta/edo kualitatiboak hartzea, baliabide, tresna analogiko eta digital edo teknika egokiak zuzen eta gero eta autonomia handiagoz erabiliz.
MAT 2.1	Problema baten soluzioen zuzentasun matematikoa egiaztatzea, ebazteko beste estrategia posible batzuk analizatuz.
MAT 3.2	Emandako problema baten aldaerak planteatzea, problemaren daturen bat edo baldintzaren bat aldatuz.