

RÚBRICA PROYECTO FINAL (I+D)2

	Conseguido	A punto de conseguirlo	No se ha conseguido todavía
Competencia en comunicación lingüística 20%	Es capaz de expresarse con coherencia, corrección y adecuación a nivel oral y escrito. Ha seleccionado la información de diferentes fuentes	Comete fallos en la expresión oral a nivel de corrección y adecuación y/o no ha utilizado las fuentes de manera correcta.	No es capaz de expresarse con coherencia, corrección o adecuación.
Competencia plurilingüe 10%	Usa el conocimiento en distintas lenguas de manera eficiente (búsqueda de información en inglés y francés)	Tiene problemas a la hora de enfrentarse con fuentes en otras lenguas.	No es capaz de solucionar la barrera del lenguaje.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería 10%	Utilización de métodos inductivos y deductivos, así como el pensamiento científico para entender y explicar el proyecto. Plantea y desarrolla el proyecto de manera creativa y utilizando la cultura digital.	La búsqueda se realiza no siempre fijándose en el método científico ni maneja del todo la cultura digital.	Copia la información sin reflexionar sobre la misma.
Competencia digital 10%	Realiza búsquedas en internet en fuentes fiables, de calidad y actualidad. Realiza presentaciones utilizando las herramientas digitales adecuadas, así como el trabajo cooperativo compartiendo la información.	Realiza las búsquedas pero no siempre en lugares fiables, sin embargo aprende de los errores con rapidez, las herramientas digitales no siempre son las adecuadas.	No contrasta la información ni la obtiene de fuentes fiables, así como falta el trabajo cooperativo en la búsqueda de información.
Competencia personal, social y de aprender a aprender 10%	Es capaz de trabajar en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades. Realiza autoevaluaciones de su propio aprendizaje.	Surgen problemas en el trabajo en grupo que, aunque con dificultades son capaces de solucionar. Falta la autoevaluación o es escasa.	No sabe trabajar en grupo ni se autoevalúa.
Competencia ciudadana 10%	Analiza y comprende los hechos sociales, históricos estudiados analizando sus valores y principios,	Analiza, pero no comprende los hechos históricos, faltando un razonamiento de los mismos.	No presta atención a los hechos sociales, históricos, sino que copia la información.

	comprendiendo las relaciones de interdependencia, ecodependencia e interconexión.		
Competencia emprendedora 10%	Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones. Planifica de manera innovadora, ética y sostenible.	Es capaz de crear de manera innovadora, ética y sostenible, aunque le cuesta encontrar soluciones a todos los problemas.	No tiene ideas innovadoras propias.
Competencia en conciencia y expresión culturales 20%	Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y técnicas para crear productos artísticos y culturales. Aprecia críticamente el patrimonio.	Tiene problemas a la hora de una utilización 100% eficaz de las técnicas para elaborar los productos, aunque los conoce e intenta utilizarlos.	No conoce ni selecciona de manera apropiada medios y técnicas artísticas ni muestra aprecio hacia el patrimonio.