|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| **Emergence and Progression** | WHAT? | Student weet wat deze begrippen inhouden, maar kan ze niet aanwijzen in zijn eigen spel | Student weet wat deze begrippen inhouden en kan een van de twee aanwijzen in zijn eigen spel | Student weet wat deze begrippen inhouden en kan twee voorbeelden van een van de twee aanwijzen in zijn eigen spel | Student weet wat deze begrippen inhouden en kan van beide een voorbeeld aanwijzen in zijn eigen spel |
| **Structuring Progress**  **H 10**  **223-225** | WHAT? | Student kan een voorbeeld geven van manier waarop voortgang wordt geboekt in zijn spel | Student kan twee voorbeelden geven van twee verschillende manieren waarop voortgang wordt geboekt in spel | Student heeft zich geconcentreerd op progress as player growth en kan daarnaast nog twee verschillende typen voortgang laten zien in het spel | Student heeft tenminste twee progress as player growth elementen en kan daarnaast nog twee verschillende typen voortgang laten zien in het spel |
| **Missions & Challenges** | WHAT? | Student kan een missie in spel aanwijzen die uit meer dan een challenge bestaat | Student kan een missie in spel aanwijzen die uit meer dan twee challenges bestaat | Student heeft Skill Atoms of Kihon-kata- stroomdiagram structuur toegepast om een uitgebreide misse (drie of meer challenges) vorm te geven, maar heeft deze niet in de game kunnen verwerken | Student heeft Skill Atoms of Kihon-kata- stroomdiagram structuur toegepast om een uitgebreide misse (drie of meer challenges) vorm te geven, en heeft deze in game verwerkt |
| **Game Space** | WHAT? | De missie en challenges zijn gethematiseerd en lineair in de gamespace geplaatst | De missie en challenges zijn gethematiseerd en niet lineair in de gamespace geplaatst. | 2 + De gamespace is ondersteunend voor de missie en challenges en helpen je bij het oplossen van tenminste 1 challenge. | De mission is zo vormgegeven dat de speler de omgeving verder wil verkennen terwijl hij bezig is met verschillende challenges |
| **Lock & Key Mechanisms** | WHAT? | Student heeft twee statische lock en key mechanisms verwerkt | Student heeft twee statische en tenminste een dynamisch lock en key mechanism verwerkt | 2+ heeft mechanisms uitgewerkt in diagram / map other then skill atoms   * Example page 249 | Student heeft meerdere dynamische lock en key mechanisms verwerkt en deze ook in een diagram verwerkt, other then skill atoms |

RUBRIC GD2 Thema3 Levels

* Structure your player’s progression through your game in such way that they experience progress. Create emergent lock and key mechanisms (see second half of chapter 11)

NAAM

0-9punten : 0

10-14: 0,5

>=15: 1