

RUBRICA DI VALUTAZIONE - TECNOLOGIA CLASSE PRIMA

	OBIETTIVI DA VALUTARE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
VEDERE E OSSERVARE	Conoscere le componenti del computer	L'alunno/a: Osserva, analizza, classifica le principali componenti del computer, ne coglie somiglianze e differenze autonomamente.	L'alunno/a: Osserva, analizza, classifica le principali componenti del computer in maniera autonoma.	L'alunno/a: Osserva e analizza alcune caratteristiche delle principali componenti del computer.	L'alunno/a: Osserva e analizza alcune caratteristiche delle principali componenti del computer con la guida del docente.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Pianificare la costruzione di un semplice percorso	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice percorso in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, mettendole in relazione in modo autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità e creatività.	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice percorso in situazioni note, recuperando le risorse da contesti scolastici, mettendole in relazione in modo quasi sempre autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità e creatività.	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice percorso in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza continua.	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice percorso solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Realizzare/programmare un percorso	L'alunno/a: Programma e realizza semplici percorsi/prodotti in modo autonomo, in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, approcciandosi in modo positivo e propositivo alle varie attività.	L'alunno/a: Programma e realizza semplici percorsi/prodotti in modo sufficientemente autonomo, in situazioni note e recuperando le risorse da contesti scolastici, approcciandosi in modo positivo alle varie attività.	L'alunno/a: Programma e realizza semplici percorsi/prodotti in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche, approcciandosi in modo discontinuo alle varie attività.	L'alunno/a: Realizza semplici percorsi/prodotti di vario uso solo se noti e vicini all'esperienza diretta, mobilitando semplici risorse personali ed approcciandosi in modo discontinuo alle varie attività

RUBRICA DI VALUTAZIONE - TECNOLOGIA CLASSE SECONDA E TERZA

	OBIETTIVI DA VALUTARE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
VEDERE E OSSERVARE	Conoscere le funzioni "Base" del computer	L'alunno/a: Conosce le funzioni base del PC e lo utilizza in maniera corretta e sicura in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, mettendole in relazione in modo autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Conosce le funzioni base del PC e le utilizza in maniera corretta in situazioni note, recuperando le risorse da contesti prevalentemente scolastici, mettendole in relazione in modo quasi sempre autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Conosce le funzioni base del PC e le utilizza in maniera incerta in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo spesso il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mettendole in relazione in modo non sempre autonomo e utilizzandole nel lavoro in modo discontinuo.	L'alunno/a: Conosce le funzioni base del PC ma le utilizza solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Pianificare la costruzione di un oggetto/ percorso/ elaborato anche digitale	L'alunno/a: Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, mettendole in relazione in modo pienamente autonomo e utilizzandoli nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto in situazioni note, recuperando le risorse da contesti scolastici, mettendole in relazione in modo quasi sempre autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza continua.	L'alunno/a: Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Realizzare/programmare un oggetto/ percorso/ elaborato anche digitale	L'alunno/a: Sa progettare e realizzare semplici prodotti in modo autonomo, in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, approcciandosi in modo positivo e propositivo alle varie attività.	L'alunno/a: Sa progettare e realizzare semplici prodotti in modo sufficientemente autonomo, in situazioni note e recuperando le risorse da contesti scolastici, approcciandosi in modo positivo alle varie attività.	L'alunno/a: Sa progettare e realizzare semplici prodotti in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche, approcciandosi in modo discontinuo alle varie attività.	L'alunno/a: Sa realizzare semplici prodotti di vario uso solo se noti e vicini all'esperienza diretta, mobilitando semplici risorse personali ed approcciandosi in modo superficiale alle varie attività.
	Operare con gli strumenti Multimedia li seguendo semplici istruzioni	L'alunno/a: Utilizza strumenti tecnologici di uso quotidiano in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, mettendoli in relazione in modo pienamente autonomo e utilizzandoli nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Utilizza strumenti tecnologici di uso quotidiano in situazioni note, recuperando le risorse da contesti scolastici e mettendole in relazione in modo quasi sempre autonomo e utilizzandole nel lavoro con continuità.	L'alunno/a: Utilizza strumenti tecnologici di uso quotidiano in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza continua.	L'alunno/a: Utilizza strumenti tecnologici di uso quotidiano solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.

RUBRICA DI VALUTAZIONE - TECNOLOGIA CLASSE QUARTA E QUINTA

	OBIETTIVI DA VALUTARE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere le caratteristiche di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di individuarne la funzione principale, la struttura ed il funzionamento	L'alunno/a: Riconosce le caratteristiche di applicazioni e programmi informatici in maniera sicura, collocandole in situazioni note e non note, recuperando le risorse da contesti scolastici e non, mettendole in relazione in modo autonomo, consapevole e con continuità.	L'alunno/a: Riconosce le caratteristiche di applicazioni e programmi informatici in maniera sicura, collocandole in situazioni note. Recupera le risorse da contesti prevalentemente scolastici, mettendole in relazione in modo quasi sempre autonomo e consapevole.	L'alunno/a: Riconosce le caratteristiche di applicazioni e programmi informatici in maniera incerta. Le mette in relazione in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, con il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe.	L'alunno/a: Riconosce le caratteristiche di applicazioni e programmi informatici solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Pianificare la costruzione di un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale	L'alunno/a: Pianifica con efficacia gli strumenti, i materiali necessari e le fasi da seguire per la realizzazione di un semplice modello in situazioni note e non note, se necessario modifica in itinere.	L'alunno/a: Pianifica gli strumenti, i materiali necessari e le fasi da seguire per la realizzazione di un semplice oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni note, recuperando le risorse da contesti scolastici e le mette in relazione in modo quasi sempre autonomo e continuo.	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando le risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza continua.	L'alunno/a: Pianifica la costruzione di un semplice oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale solo in situazioni note e vicine all'esperienza diretta, richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando semplici risorse personali e/o scolastiche con una partecipazione abbastanza discontinua.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Realizzare/programmare un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni di gioco e di studio interdisciplinare	L'alunno/a: Realizza/programma un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni di gioco e di studio interdisciplinare, in modo autonomo e consapevole e per approfondire le proprie conoscenze, approcciandosi in modo positivo e propositivo alle varie attività.	L'alunno/a: Realizza/programma un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni di gioco e di studio interdisciplinare con adeguata autonomia e consapevolezza, in situazioni note, recuperando le risorse da contesti scolastici e approcciandosi in modo positivo alle varie attività.	L'alunno/a: Realizza/programma un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni di gioco e di studio interdisciplinare vicine all'esperienza diretta, richiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe, mobilitando risorse personali e/o scolastiche e approcciandosi in modo discontinuo alle varie attività.	L'alunno/a: Realizza/programma un oggetto/percorso/elaborato/evento anche digitale in situazioni di gioco e di studio interdisciplinare solo se noti e vicini all'esperienza diretta, mobilitando semplici risorse personali ed approcciandosi in modo discontinuo alle varie attività.