



RUBRICA DI VALUTAZIONE DI TECNOLOGIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA: Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici degli oggetti della quotidianità e dell'ambiente (in particolare di quello scolastico o della propria abitazione). Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA: Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero. Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

TRAGUARDI DI COMPETENZA: Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

CLASSE PRIMA

CLASSE PRIMA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>Eeguire semplici misurazioni o rilievi grafici sull'ambiente scolastico o su oggetti comuni.</p> <p>Leggere e interpretare semplici elaborati grafici ricavandone informazioni.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici per il disegno geometrico, applicando le regole base della rappresentazione grafica.</p> <p>Effettuare esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e identificare i principali materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti.</p> <p>Conoscere e utilizzare, (e saper descrivere) semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni o rilievi grafici sull'ambiente scolastico o su oggetti comuni solo se guidati.</p> <p>Leggere e interpretare semplici elaborati grafici ricavandone informazioni solo se guidati.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici per il disegno geometrico, applicando le regole base della rappresentazione grafica con l'ausilio di un tutor.</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni o rilievi grafici sull'ambiente scolastico o su oggetti comuni.</p> <p>Leggere e interpretare semplici elaborati grafici ricavandone informazioni.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici per il disegno geometrico, applicando le regole base della rappresentazione grafica, dietro indicazioni del docente.</p> <p>Effettuare</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni o rilievi grafici sull'ambiente scolastico o su oggetti comuni correttamente.</p> <p>Leggere e interpretare elaborati grafici ricavandone informazioni correttamente.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici per il disegno geometrico, applicando le regole base della rappresentazione grafica in modo corretto.</p> <p>Effettuare</p>	<p>Eeguire misurazioni dell'ambiente scolastico o di oggetti della quotidianità in modo autonomo.</p> <p>Saper interpretare elaborati grafici ricavandone informazioni corrette della geometria in modo autonomo.</p> <p>Utilizzare gli strumenti e le regole del disegno geometrico nella rappresentazione grafica in maniera autonoma.</p>	<p>Eeguire misurazioni o rilievi grafici sull'ambiente scolastico o su oggetti comuni in modo autonomo e indipendente.</p> <p>Leggere e interpretare elaborati grafici anche complessi ricavandone informazioni personali.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici per il disegno geometrico, applicando le regole base della rappresentazione grafica e saperli riproporre.</p>

	<p>geometrico.</p> <p>Progettare e realizzare semplici rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>Effettuare esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali più comuni in modo non efficace.</p> <p>Riconoscere e identificare i principali materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti in modo non autonomo.</p> <p>Conoscere e utilizzare, semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno geometrico non corrette.</p>	<p>esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e identificare i principali materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti.</p> <p>Conoscere e utilizzare, (e saper descrivere) semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno geometrico.</p> <p>Progettare e realizzare semplici rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla</p>	<p>esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e identificare correttamente i principali materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti.</p> <p>Conoscere e utilizzare, (e saper descrivere) semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno geometrico.</p> <p>Progettare e realizzare semplici rappresentazioni grafiche o infografiche,</p>	<p>Effettuare esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali più comuni in modo autonomo.</p> <p>Riconoscere e identificare i principali materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti in autonomia e in modo corretto.</p> <p>Conoscere e utilizzare, (e saper descrivere) semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno geometrico.</p> <p>Progettare e realizzare semplici</p>	<p>Effettuare esperienze e osservazioni delle proprietà dei materiali anche poco comuni ed essere in grado di trasferirli.</p> <p>Riconoscere e identificare i materiali e i processi di trasformazione di risorse o di produzione di oggetti in modo efficace e personale.</p> <p>Conoscere e utilizzare, (e saper descrivere) semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e specifici per il disegno geometrico.</p> <p>Progettare e realizzare semplici rappresentazioni</p>
--	--	--	---	---	---	--

			struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione	relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione	rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione	grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione in modo autonomo e creativo.
--	--	--	--	--	--	--

CLASSE PRIMA		DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA				
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INITIALE	INITIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<p>Saper operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di semplici situazioni problematiche.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il recupero di quelli.</p>	<p>Operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di semplici situazioni problematiche, con difficoltà.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il, solo se guidati.</p>	<p>Saper operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di alcune semplici situazioni problematiche.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il recupero di quelli.</p>	<p>Saper operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di semplici situazioni problematiche, in modo corretto.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il recupero di quelli, in modo corretto.</p>	<p>Saper operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di semplici situazioni problematiche in modo autonomo.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il recupero di quelli, in modo autonomo e corretto.</p>	<p>Saper operare in maniera istintiva scelte per la soluzione di semplici situazioni problematiche, in forma personale e creativa.</p> <p>Riuscire ad immaginare semplici modifiche per oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a varianti di dimensione, forma o materiali, anche attraverso il recupero di quelli, in modo personale e creativo.</p>

CLASSE PRIMA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INTERVENIRE, TRSFORMARE E PRODURRE	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici.</p>	<p>Non essere in grado di smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico solo se guidati.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero, non in modo autonomo.</p> <p>Elaborare semplici istruzioni per</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo corretto.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico nel modo corretto.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo autonomo.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico autonomamente.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici istruzioni per</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo autonomo e lo sa descrivere correttamente.</p> <p>Eeguire semplici interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico per se e in aiuto agli altri.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p>

		controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici, solo con il supporto dell'insegnante.	di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici.	istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici in forma corretta.	controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici in modo autonomo.	Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici in forma creativa e personale.
--	--	---	--	--	--	---

CLASSE SECONDA

CLASSE SECONDA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale).</p> <p>Effettuare esperienze ed osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui questi vengono utilizzati.</p> <p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione solo se guidato.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale) con l'aiuto di un tutor.</p> <p>Effettuare esperienze ed osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui questi vengono</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale).</p> <p>Effettuare esperienze ed osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui questi vengono utilizzati.</p>	<p>Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale) in modo corretto.</p> <p>Effettuare esperienze ed osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui questi vengono</p>	<p>Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione in modo autonomo.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale) in modo corretto.</p> <p>Effettuare esperienze ed osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione in modo personale e autonomo.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi (in formato cartaceo o digitale), arricchendo la rappresentazione con la propria creatività.</p> <p>Effettuare esperienze ed</p>

		<p>utilizzati con difficoltà.</p> <p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione solo se guidato.</p>	<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>utilizzati in modo corretto.</p> <p>Progettare e realizzare scolasticamente, ma corrette rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>questi vengono utilizzati, autonomamente.</p> <p>Progettare e realizzare correttamente rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione in modo autonomo.</p>	<p>osservazioni dei materiali più comuni e delle strutture in cui questi vengono utilizzati.</p> <p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione in modo personale e creativo.</p>
--	--	---	--	---	--	--

CLASSE SECONDA		DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA				
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il recupero di quelli.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero.</p>	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente solo se guidati.</p> <p>Non riuscire a valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il recupero di quelli, solo se sostenuti.</p> <p>Pianificare le</p>	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il recupero di quelli.</p> <p>Pianificare le</p>	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente, in modo corretto.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, trovando corrette procedure.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il</p>	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente in modo autonomo.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche in modo corretto e autonomo.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il recupero di</p>	<p>Effettuare valutazioni di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente, in modo personale.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, in modo corretto e individuale.</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, anche attraverso il recupero di quelli</p>

		diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero, con estrema difficoltà.	diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero.	recupero di quelli, con soluzioni efficaci. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero, in maniera corretta.	quelli, autonomamente. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero, autonomamente.	in modo creativo. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero, con soluzioni creative e personali.
--	--	---	---	--	---	---

CLASSE SECONDA		DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA				
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INTERVENIRE, TRSFORMARE E PRODURRE	<p>Smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni.</p> <p>Costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici.</p>	<p>Non essere in grado di smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni, solo se guidato.</p> <p>Non essere in grado di costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici</p>	<p>Smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni.</p> <p>Costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p> <p>Elaborare semplici</p>	<p>Smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo corretto.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni in modo adeguato.</p> <p>Costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di recupero.</p>	<p>Smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo autonomo.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni autonomamente.</p> <p>Costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di recupero in modo efficace.</p>	<p>Smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano o propri dell'ambiente scolastico in modo autonomo ed efficace.</p> <p>Eeguire interventi di manutenzione degli oggetti propri del disegno tecnico e di alcuni oggetti comuni autonomamente e in modo efficace.</p> <p>Costruire semplici oggetti o modelli tridimensionali, con materiali facilmente reperibili o di</p>

		istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici solo se guidato.	istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici.	Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici in modo adeguato e corretto.	Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici autonomamente e buoni risultati.	recupero in modo creativo e personale. Elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot, anche avvalendosi di giochi didattici e software specifici in modo personale.
--	--	--	--	---	---	---

CLASSE TERZA

CLASSE TERZA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente solo se guidati.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente in modo corretto.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente in modo autonomo.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici nell'ambiente modo autonomo e creativo.
	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso l'utilizzo di software specifici.	Rappresentare i dati dell'osservazione solo se guidati.	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso l'utilizzo di software specifici.	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso l'utilizzo di software specifici.	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso l'utilizzo di software specifici.	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso l'utilizzo di software specifici.

	Effettuare esperienze ed osservazioni di sistemi e di strutture anche complessi.	Effettuare esperienze ed osservazioni solo se guidati.	Effettuare esperienze ed osservazioni di sistemi e di strutture anche complessi.	Effettuare esperienze ed osservazioni di sistemi e di strutture anche complessi.	Effettuare esperienze ed osservazioni di sistemi e di strutture anche complessi.	Effettuare esperienze ed osservazioni di sistemi e di strutture anche complessi.
	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare energia, macchine e robot, anche in relazione alla fantascienza e alla tecnologia immaginaria	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare e mezzi di comunicazione, compresi internet, i nuovi media, le trasmissioni satellitari e digitali sempre e solo se guidati.	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare energia, macchine e robot, anche in relazione alla fantascienza e alla tecnologia immaginaria.	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare energia, macchine e robot, anche in relazione alla fantascienza e alla tecnologia immaginaria.	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare energia, macchine e robot, anche in relazione alla fantascienza e alla tecnologia immaginaria.	Effettuare ricerche informative di tipo bibliografico, informatico (anche on-line) su ogni argomento che possa interessare energia, macchine e robot, anche in relazione alla fantascienza e alla tecnologia immaginaria.

CLASSE TERZA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	Effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente.	Non essere in grado di effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente.	Effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente.	Effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente in modo corretto	Effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente in modo autonomo e corretto.	Effettuare semplici valutazioni di grandezze fisiche riferite alla diversità dei materiali e degli oggetti dell'ambiente in modo personale e corretto.
	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse.	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse, solo se guidato.	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse.	Valutare in modo efficace le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse.	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse autonomamente	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, anche complesse, autonomamente e personale.

	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>	<p>Immaginare con estrema difficoltà modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>	<p>Immaginare correttamente modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili, in modo indipendente.</p>	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti, anche complessi, di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, unitamente all'utilizzo di internet per reperire e selezionare le informazioni utili, in maniera creativa.</p>
	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero.</p>	<p>Non essere in grado di pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero.</p>	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero.</p>	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero, in modo corretto.</p>	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero autonomamente e con soluzioni personali.</p>	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano o di recupero autonomamente e con soluzioni personali.</p>

	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili, solo se guidato.	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili, solo se guidato.	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili, ottenendo un buon risultato.	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili in modo personale.	Progettare un'uscita didattica o la visita ad una mostra usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili in modo creativo e alternativo.
--	--	---	---	---	--	---

CLASSE TERZA	DESCRITTORI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Corrispondenza voti	4-5	6	7	8	9-10
	EVIDENZE OSSERVABILI	Pre-INIZIALE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
INTERVENIRE, TRSFORMARE E PRODURRE	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Rilevare e disegnare elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni.</p> <p>Costruire oggetti o modelli tridimensionali con materiali facilmente reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni solo se guidato.</p> <p>Rilevare e disegnare elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici con difficoltà.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni con tutor.</p> <p>Costruire oggetti o modelli tridimensionali con materiali facilmente</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Rilevare e disegnare elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni.</p> <p>Costruire oggetti o modelli tridimensionali con materiali facilmente</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni in modo corretto.</p> <p>Rilevare e disegnare correttamente elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni in modo efficace.</p> <p>Costruire oggetti o modelli</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni autonomamente.</p> <p>Rilevare e disegnare elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici in modo indipendente.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni in modo adeguato e autonomo.</p> <p>Costruire oggetti</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni autonomamente e in modo efficace</p> <p>Rilevare e disegnare elementi architettonici e industriali, anche avvalendosi di software specifici in modo indipendente e con tempi ristretti.</p> <p>Eseguire semplici interventi di manutenzione su alcuni oggetti comuni in modo</p>

		<p>reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti. Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot solo se guidati.</p>	<p>reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti. Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot</p>	<p>tridimensionali con materiali facilmente reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti. Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot correttamente.</p>	<p>o modelli tridimensionali con materiali facilmente reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti. Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot in modo adeguato e autonomo.</p>	<p>adeguato e autonomo.</p> <p>Costruire oggetti o modelli tridimensionali con materiali facilmente reperibili o di recupero, a partire da esigenze e bisogni concreti. Avvalendosi di software specifici, elaborare istruzioni per controllare il comportamento di un robot in modo personale e creativo.</p>
--	--	--	---	---	---	--