

I.C. "Giuliano Giorgi"

Aggiornamento PTOF triennio 2022/2025

RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA

Scuola Primaria

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA CLASSE V	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA FINE DELLA CLASSE V
<p><i>VEDERE E OSSERVARE</i></p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>	<p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>
<p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p>	<p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>
<p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>

CLASSE I				
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	Segue istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti in cartoncino (o altri materiali), verbalizzando le principali operazioni effettuate, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Segue istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti in cartoncino (o altri materiali), verbalizzando le principali operazioni effettuate, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Segue istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti in cartoncino (o altri materiali), verbalizzando le principali operazioni effettuate, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Segue istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti in cartoncino (o altri materiali), verbalizzando le principali operazioni effettuate, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

<p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p>	<p>Conosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e il funzionamento. Verbalizza i passaggi principali della costruzione di un semplice oggetto, elencando i materiali necessari, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Conosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e il funzionamento. Verbalizza i passaggi principali della costruzione di un semplice oggetto, elencando i materiali necessari, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Conosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e il funzionamento. Verbalizza i passaggi principali della costruzione di un semplice oggetto, elencando i materiali necessari, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Conosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e il funzionamento. Verbalizza i passaggi principali della costruzione di un semplice oggetto, elencando i materiali necessari, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.</p>
	<p>In via di prima acquisizione</p>	<p>Base</p>	<p>Intermedio</p>	<p>Avanzato</p>
<p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<p>Esegue insieme all'insegnante, interventi di decorazione dell'arredo scolastico. Conosce il PC e le sue periferiche essenziali (mouse, monitor, stampante, ecc.), solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Esegue insieme all'insegnante, interventi di decorazione dell'arredo scolastico. Conosce il PC e le sue periferiche essenziali (mouse, monitor, stampante, ecc.), solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Esegue insieme all'insegnante, interventi di decorazione dell'arredo scolastico. Conosce il PC e le sue periferiche essenziali (mouse, monitor, stampante, ecc.), in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Esegue insieme all'insegnante, interventi di decorazione dell'arredo scolastico. Conosce il PC e le sue periferiche essenziali (mouse, monitor, stampante, ecc.), in situazioni note e non note in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.</p>

CLASSE II				
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	Osserva oggetti d'uso comune, descrivendone la funzione principale, la struttura e spiegandone il funzionamento, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Osserva oggetti d'uso comune, descrivendone la funzione principale, la struttura e spiegandone il funzionamento, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Osserva oggetti d'uso comune, descrivendone la funzione principale, la struttura e spiegandone il funzionamento, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Osserva oggetti d'uso comune, descrivendone la funzione principale, la struttura e spiegandone il funzionamento, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA - ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GIORGI" - Montorio R.

<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	Realizza il montaggio di un gioco didattico o di un oggetto di uso quotidiano seguendo le istruzioni d'uso, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Realizza il montaggio di un gioco didattico o di un oggetto di uso quotidiano seguendo le istruzioni d'uso, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Realizza il montaggio di un gioco didattico o di un oggetto di uso quotidiano seguendo le istruzioni d'uso, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Realizza il montaggio di un gioco didattico o di un oggetto di uso quotidiano seguendo le istruzioni d'uso, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	Esegue semplici istruzioni d'uso, esprimendo attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Esegue semplici istruzioni d'uso, esprimendo attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Esegue semplici istruzioni d'uso, esprimendo attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Esegue semplici istruzioni d'uso, esprimendo attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI</i>	Approfondisce la conoscenza del PC e identifica e risolve semplici problemi, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Approfondisce la conoscenza del PC e identifica e risolve semplici problemi, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Approfondisce la conoscenza del PC e identifica e risolve semplici problemi, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Approfondisce la conoscenza del PC e identifica e risolve semplici problemi, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.

CLASSE III				
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	Osserva, rappresenta e descrive utilizzando un linguaggio specifico, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive utilizzando un linguaggio specifico, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive utilizzando un linguaggio specifico, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive utilizzando un linguaggio specifico, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA - ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GIORGI" - Montorio R.

<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI</i>	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi ed è in grado di risolverli, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi ed è in grado di risolverli, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi ed è in grado di risolverli, in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi ed è in grado di risolverli, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.

CLASSE IV				
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	Osserva, rappresenta e descrive oggetti di uso comune, utilizzando un linguaggio specifico, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive oggetti di uso comune, utilizzando un linguaggio specifico, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive oggetti di uso comune, utilizzando un linguaggio specifico, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive oggetti di uso comune, utilizzando un linguaggio specifico, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA - ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GIORGI" - Montorio R.

<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

<p><i>EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI</i></p>	<p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.</p>
--	---	--	--	--

<p>CLASSE V</p>				
	<p>In via di prima acquisizione</p>	<p>Base</p>	<p>Intermedio</p>	<p>Avanzato</p>

RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA - ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GIORGI" - Montorio R.

<i>VEDERE E OSSERVARE</i>	Osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, oggetti di uso comune rappresentando i dati in tabelle, mappe, disegni o testi, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, oggetti di uso comune rappresentando i dati in tabelle, mappe, disegni o testi, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante	Osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, oggetti di uso comune rappresentando i dati in tabelle, mappe, disegni o testi, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, oggetti di uso comune rappresentando i dati in tabelle, mappe, disegni o testi, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
<i>EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI</i>	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi e li risolve, solo in situazioni note e unicamente con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi e li risolve, solo in situazioni note con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi e li risolve, in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note, con il supporto dell'insegnante.	Comprende i principi della programmazione, identifica i problemi e li risolve, in situazioni note e non note, in modo autonomo e continuo, utilizzando sia risorse dell'insegnante sia proprie.