

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE: TECNOLOGIA CLASSI I II III

INDICATORI:

- vedere, osservare e sperimentare
- prevedere, immaginare e progettare
- intervenire, trasformare e produrre

VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE			
Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
<p>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p>	<p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	L'alunno	
		sa spiegare i fenomeni attraverso un'osservazione autonoma e spiccata; si orienta ad acquisire un sapere più completo e integrale;	10
		sa spiegare i fenomeni attraverso un'osservazione autonoma; si orienta ad acquisire un sapere più integrale;	9
		sa spiegare i fenomeni attraverso una buona osservazione; si orienta ad acquisire un sapere completo;	8
		sa spiegare i fenomeni attraverso un'osservazione abbastanza corretta; conosce nozioni e concetti;	7
		analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale;	6
		conosce in modo parziale i fenomeni e i meccanismi della realtà tecnologica;	5
denota una conoscenza carente dei fenomeni e dei meccanismi della realtà tecnologica.	4		
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE			
<p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, 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>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</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.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Progettare un circuito/dispositivo elettrico o un oggetto in legno/carta usando internet o libri per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>	L'alunno	
		realizza gli elaborati grafici in modo autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà;	10
		realizza gli elaborati grafici in modo autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza e proprietà;	9
		realizza gli elaborati grafici in modo razionale; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato;	8
		realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato;	7
		realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto;	6
		rappresenta e riproduce in modo incerto gli elaborati grafici; usa gli strumenti tecnici in modo poco corretto;	5
ha difficoltà nel rappresentare e riprodurre gli elaborati grafici; usa gli strumenti tecnici in modo non corretto.	4		

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE			
Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
<p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	L'alunno	
		conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa e autonoma; comprende completamente e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico;	10
		conosce ed usa le varie tecniche in maniera autonoma; comprende e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico;	9
		conosce ed usa le varie tecniche in maniera sicura; usa con padronanza il linguaggio tecnico;	8
		conosce ed usa le varie tecniche in modo corretto; usa il linguaggio tecnico in modo chiaro ed idoneo;	7
		conosce ed usa le tecniche più semplici; usa il linguaggio tecnico in modo sufficientemente corretto	6
		è incerto nell'usare le tecniche più semplici; comprende complessivamente il linguaggio tecnico, ma ha difficoltà nel suo utilizzo;	5
		coglie in modo parziale e inadeguato le tecniche più semplici; ha difficoltà nel comprendere e usare il linguaggio tecnico.	4

GRIGLIA DI VALUTAZIONE TAVOLE E VERIFICHE DI DISEGNO

INDICATORI	ELEMENTI DI VALUTAZIONE	LIVELLI DI VALUTAZIONE		VALUTAZIONE
COMPETENZE GRAFICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Uso corretto degli strumenti - Nitidezza e uniformità del segno - Rispetto delle convenzioni grafiche 	NULLO/ GRAVISSIMO	1	Da 0 a 4 punti
		GRAVEMENTE INSUFFICIENTE	1,5	
		INSUFFICIENTE	2	
		SUFFICIENTE	2,5	
		DISCRETO	3	
		BUONO	3,5	
		OTTIMO/ECCELLENTE	4	
COMPETENZE GEOMETRICHE E TECNICHE	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione dell'argomento - Esecuzione corretta del disegno - Correttezza della colorazione 	NULLO/ GRAVISSIMO	1	Da 0 a 5 punti
		GRAVEMENTE INSUFFICIENTE	2	
		INSUFFICIENTE	2,5	
		SUFFICIENTE	3	
		DISCRETO	3,5	
		BUONO	4	
		OTTIMO/ECCELLENTE	5	
PRESENTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Ordine, pulizia, impaginazione, scritte 		0-1	Da 0 a 1 punti
VALUTAZIONE COMPLESSIVA			10/10	