

## DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEO	COMPETENZA	INDICATORI	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	PUNTEGGI		
			-C (6)-	-B (7-8)-	-A (9-10)-	A	B	C
I materiali e le loro trasformazioni	Progettare e realizzare manufatti e strumenti individuando le fasi del processo. <b>TOT.30</b>	Classificare oggetti di uso comune in base al materiale e alla funzione. Operare confronti tra le proprietà dei materiali (legno, carta, plastica etc).Rappresentare le classificazioni in diagrammi e tabelle. <b>P.20</b>	Distingue e classifica oggetti in base al materiale. Rappresenta e struttura semplici classificazioni.	Classifica oggetti in base al materiale e alla funzione. Conosce alcune proprietà dei materiali studiati. Utilizza tabelle per la classificazione.	Classifica oggetti in base al materiale e alla funzione. Opera autonomamente confronti tra le proprietà dei materiali (legno, carta, plastica etc ..). Utilizza tabelle e diagrammi per classificare.	A	B	C
		Pianificare la costruzione e realizzare semplici oggetti individuando strumenti e materiali necessari. <b>P.10</b>	Se guidato pianifica la fabbricazione di semplici manufatti elencando gli strumenti ed i materiali necessari	Individua materiali e strumenti e realizza semplici manufatti .	Pianifica e realizza un semplici manufatti ,in modo autonomo e preciso rispetto al progetto	17-20	16-13	12
Le Tecnologie Multimediali	Utilizzare le comuni tecnologie nello studio e nell'attività didattica individuandone potenzialità, limiti e rischi <b>TOT.50</b>	Conoscere le componenti e le funzioni del PC <b>P.20</b>	Conosce e utilizza in modo guidato il computer. Accende e spegne il PC rispettando le corrette procedure.	Conosce e utilizza le componenti del PC .Accende e spegne il PC rispettando le corrette procedure.	Utilizza in modo autonomo e sicuro il computer. Accende e spegne il PC rispettando le corrette procedure.	A	B	C
		Utilizzare programmi di disegno e le funzioni di salvataggio dei file. <b>P.30</b>	Utilizza solo alcune funzioni dei programmi di disegno.	Utilizza la maggior parte delle funzioni dei programmi di disegno. Conosce la procedura per salvare i file.	Utilizza con sicurezza e autonomia tutte le funzionalità dei programmi di disegno e sa salvare file.	17-20	16-13	12
Il Coding	Operare secondo le procedure del pensiero computazionale <b>TOT.20</b>	Utilizza il codice binario per scrivere semplici messaggi in modo sicuro. <b>P.20</b>	Utilizza il codice binario per scrivere semplici messaggi con l'aiuto del docente. Esegue brevi e semplici percorsi.	Utilizza il codice binario per scrivere semplici messaggi. Esegue percorsi più complessi.	Utilizza il codice binario per scrivere semplici messaggi in modo sicuro. Esegue percorsi complessi in modo autonomo e corretto.	A	B	C
						17-20	16-13	12

RUBRICA VALUTATIVA - ISTITUTO IC CERTOSA DI PAVIA – SCUOLA PRIMARIA classe-2<sup>a</sup>

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEO	COMPETENZA	INDICATORI	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	PUNTEGGI		
			-C (6)-	-B (7-8)-	-A (9-10)-	A	B	C
I materiali e le loro trasformazioni	Progettare e realizzare manufatti e strumenti individuando le fasi del processo. <b>TOT.40</b>	Conoscere le proprietà dei materiali e degli stati della materia(solido, liquido e gassoso)e i passaggi di stato. <b>P.20</b>	Se guidato, sa classificare materiali in base ad alcune caratteristiche.	Riesce a classificare in modo autonoma materiali in base alle loro principali caratteristiche (durezza, leggerezza, pesantezza..)	Classifica correttamente ed in piena autonomia oggetti in base a proprietà e attributi. Sa identificare i materiali con cui sono costruiti ,il loro impiego e la loro storia,	A	B	C
		Pianificare la costruzione e realizzare semplici oggetti Schematizzare le fasi della procedura. <b>P.20</b>	Se guidato, pianifica e costruisce semplici oggetti .	Pianifica, costruisce e trasforma semplici oggetti. Schematizza le fasi principali della procedura.		Pianifica, costruisce e trasforma semplici oggetti in modo autonomo e preciso. Schematizza le fasi della procedura.	17-20	13-16
Le Tecnologie Multimediali	Utilizzare le comuni tecnologie nello studio e nell'attività didattica individuandone potenzialità, limiti e rischi <b>TOT.40</b>	Utilizzare gli strumenti della videoscrittura (format, carattere, copiare, incollare, , sottolineare, evidenziare, inserimento di semplici immagini nei testi, salvare). <b>P.40</b>	Sa aprire una pagina di scrittura e scrive un testo, utilizzando in modo adeguato la tastiera. Salva i file.	Sa applicare la procedura di salvataggio di un documento della videoscrittura. Scrive un testo utilizzando i principali format della videoscrittura.	Utilizza in modo corretto, sicuro e autonomo il PC per creare file di videoscrittura con l'aggiunta di effetti grafici (word art).	A	B	C
						40-36	35-28	27-21
Il Coding	Operare secondo le procedure del pensiero computazionale <b>TOT.20</b>	Programmare e seguire percorsi e algoritmi su carte quadrettate.	Sotto la guida dell'insegnante riesce a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando semplici algoritmi.	Inserisce i comandi in ordine e risolve problemi utilizzando algoritmi in modo autonomo. (Si muove avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera)	Inserisce correttamente i comandi e risolve i problemi utilizzando algoritmi. Gioca con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione.	A	B	C
						17-20	13-16	12

## DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEO	COMPETENZA	INDICATORI	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	PUNTEGGI		
			-C (6)-	-B (7-8)-	-A (9-10)-	A	B	C
I materiali e le loro trasformazioni	Progettare e realizzare manufatti e strumenti individuando le fasi del processo. <b>TOT.30</b>	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e più idonei alla realizzazione di oggetti, individuare la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso. <b>P.10</b>	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni ,con l'aiuto dell'insegnante .	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni individuandone la forma e la funzione.	Individua, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzandone le qualità e proprietà, descrivendoli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomponendoli e ricomponendoli, riconoscendo le funzioni e modi d'uso.	A	B	C
		Realizzare oggetti seguendo una definita tecnologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. <b>P.10</b>	Comprende le indicazioni e gli schemi di lavoro per realizzare semplici oggetti con il supporto dei compagni.	Legge e comprende autonomamente le indicazioni per realizzare semplici oggetti e procede alla realizzazione.	Realizza, in modo preciso, oggetti seguendo una definita tecnologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	26-30	20-25	16-19
		Conoscere i mezzi di trasporto via acqua, aria, terra e l'energia utilizzata. <b>P.10</b>	Conosce i mezzi di trasporto più comuni e le loro caratteristiche.	Conosce i mezzi di trasporto via acqua, aria, terra, anche complessi.	Conosce i mezzi di trasporto via acqua, aria, terra e l'energia utilizzata per farli muovere.			
Le Tecnologie Multimediali	Utilizzare le comuni tecnologie nello studio e nell'attività didattica individuandone potenzialità, limiti e rischi <b>TOT.50</b>	Utilizzare un programma di videoscrittura per creare brevi relazioni/testi ,una copertina e un indice, inserendo immagini nei testi. <b>P.50</b>	Utilizza gli strumenti di videoscrittura con qualche errore e imprecisione. Possiede una autonomia operativa solo in situazioni semplici.	Utilizza in modo corretto le abilità per videoscrittura e il linguaggio specifico della disciplina.	Utilizza in modo corretto, sicuro e autonomo il PC per creare file di videoscrittura con l'aggiunta di immagini nei testi.	A	B	C
						50-45	44-35	34-26

Il Coding	Operare secondo le procedure del pensiero computazionale <b>TOT.20</b>	Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.	Produce semplici modelli e rappresentazioni.	Individua un procedimento costruttivo che porta alla soluzione di un problema complesso.	Sceglie come e quali strumenti utilizzare per tradurre il proprio pensiero in progetto e sa suddividere una lunga sequenza di istruzioni nel minor numero possibile .	<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>17-20</td> <td>13-16</td> <td>12</td> </tr> </table>	A	B	C	17-20	13-16	12
A	B	C										
17-20	13-16	12										

RUBRICA VALUTATIVA - ISTITUTO IC CERTOSA DI PAVIA – SCUOLA PRIMARIA classe-4<sup>a</sup>

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEO	COMPETENZA	INDICATORI	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	PUNTEGGI						
			-C (6)-	-B (7-8)-	-A (9-10)-	A	B	C				
I materiali e le loro trasformazioni	Progettare e realizzare manufatti e strumenti individuando le fasi del processo. <b>TOT.30</b>	Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia e conoscere l'impatto che oggetti tecnologici e macchine hanno sull'ambiente. <b>P.10</b>  Realizzare manufatti di uso comune e rappresentare graficamente gli oggetti esaminati, utilizzando le regole del disegno tecnico. <b>P.20</b>	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura solo con l'aiuto dell'insegnante.  Realizza semplici manufatti di uso comune e rappresenta in modo semplice gli oggetti esaminati.	Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano sapendo descriverne la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento. ( Il barometro, la Rosa dei venti, l'anemometro..)  Realizza manufatti di uso comune e rappresenta graficamente gli oggetti esaminati utilizzando alcune regole del disegno tecnico.	Conosce e analizza alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia e l'impatto che oggetti tecnologici e macchine hanno sull'ambiente.  Realizza manufatti di uso comune e rappresenta graficamente gli oggetti esaminati, utilizzando correttamente le regole del disegno tecnico.	<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>26-30</td> <td>20-25</td> <td>16-19</td> </tr> </table>	A	B	C	26-30	20-25	16-19
A	B	C										
26-30	20-25	16-19										
Le Tecnologie Multimediali	Utilizzare le comuni tecnologie nello studio e nell'attività didattica individuandone potenzialità, limiti e rischi <b>TOT.40</b>	Utilizzare algoritmi per l'ordinamento e la ricerca in internet. Saper consultare opere multimediali.  <b>P.40</b>	Utilizza semplici tecnologie e linguaggi multimediali con il supporto dell'adulto. Usa gli strumenti della videoscrittura.	Utilizza tutti gli strumenti della videoscrittura, le tecnologie e i linguaggi multimediali presentati in modo corretto e autonomo.	Utilizza algoritmi sempre più complessi per l'ordinamento e la ricerca in internet. Consulta opere multimediali, per ricerche individuali e in gruppo.	<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>36-40</td> <td>28-35</td> <td>21-27</td> </tr> </table>	A	B	C	36-40	28-35	21-27
A	B	C										
36-40	28-35	21-27										

Il Coding	Operare secondo le procedure del pensiero computazionale <b>TOT.30</b>	Sviluppare competenze di problem solving. Acquisire consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche.	Riconosce nel procedimento di soluzione algoritmica di un problema gli elementi strutturali fondamentali.	Utilizza correttamente nel procedimento di soluzione algoritmica di un problema gli elementi strutturali più complessi : sequenza, scelta condizionata, iterazione .	Utilizza correttamente nel procedimento di soluzione algoritmica di un problema gli elementi strutturali più complessi : sequenza, scelta condizionata, iterazione . Sa costruire oggetti programmabili in autonomia.	A	B	C
						26-30	20-25	16-19

RUBRICA VALUTATIVA - ISTITUTO IC CERTOSA DI PAVIA – SCUOLA PRIMARIA classe-5<sup>a</sup>

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

NUCLEO	COMPETENZA	INDICATORI	LIVELLO BASE -C (6)-	LIVELLO INTERMEDIO -B (7-8)-	LIVELLO AVANZATO -A (9-10)-	PUNTEGGI						
I materiali e le loro trasformazioni	Progettare e realizzare manufatti e strumenti individuando le fasi del processo. <b>TOT.30</b>	Conoscere il funzionamento di macchine che utilizzano diverse forme di energia e il loro impatto sull'ambiente. <b>P.10</b>	Con la guida dell'insegnante osserva il funzionamento di semplici macchine che utilizzano diverse forme di energia .	Osserva e scopre in autonomia il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia .	Conosce il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia e l'impatto che hanno sull'ambiente.	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>10-9</td><td>8-7</td><td>6</td></tr> </table>	A	B	C	10-9	8-7	6
		A	B	C								
		10-9	8-7	6								
Smontare e rimontare un oggetto tecnologico ed analizzare le sue componenti. <b>P.10</b>	Smonta un semplice oggetto tecnologico ed individua le sue componenti.	Smonta e rimonta in modo autonomo un oggetto tecnologico .	Smonta e rimonta correttamente un oggetto tecnologico ed analizza le sue componenti.	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>10-9</td><td>8-7</td><td>6</td></tr> </table>	A	B	C	10-9	8-7	6		
A	B	C										
10-9	8-7	6										
Elaborare progetti individuali o di gruppo, e realizzare gli oggetti progettati. <b>P.10</b>	Elabora ,con il supporto dell'insegnante o dei compagni,semplici progetti all'interno del gruppo.	Elabora semplici progetti e li realizza correttamente.	Progetta in forma grafica modelli di oggetti con meccanismi sempre più complessi , conoscendone le fasi e le procedure delle lavorazioni e li costruisce.	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>10-9</td><td>8-7</td><td>6</td></tr> </table>	A	B	C	10-9	8-7	6		
A	B	C										
10-9	8-7	6										
Le Tecnologie Multimediali	Utilizzare le comuni	Cercare , selezionare e scaricare sul	Cerca e scarica,sul computer ,un	Cerca e installa sul computer un semplice	Cerca , seleziona e installa sul computer un nuovo							

	<p>tecnologie nello studio e nell'attività didattica individuandone potenzialità, limiti e rischi <b>TOT.50</b></p>	<p>computer un comune programma di utilità. <b>P.20</b></p> <p>Costruire un ipertesto e realizzare presentazioni digitali. <b>P.20</b></p> <p>Conoscere limiti e rischi nell'uso delle tecnologie <b>P10</b></p>	<p>semplice programma di utilità, selezionato dall'insegnante.</p> <p>Sotto la guida dell'insegnante, costruisce un semplice ipertesto e realizza presentazioni digitali, senza le animazioni.</p> <p>Conosce solo parzialmente i limiti e i rischi dei social network e le principali regole di comportamento per un sicuro accesso alla rete</p>	<p>programma di utilità, già utilizzato in precedenza.</p> <p>Costruisce autonomamente un semplice ipertesto e realizza presentazioni digitali, inserendo le più comuni animazioni.</p> <p>Conosce i limiti e i rischi dei social network e le principali regole di comportamento per un sicuro accesso alla rete</p>	<p>programma di utilità della classe.</p> <p>Costruisce autonomamente un ipertesto e realizza presentazioni digitali, inserendo tutte animazioni necessarie, video e suoni.</p> <p>Conosce i limiti e i rischi dei social network e le principali regole di comportamento per un sicuro accesso alla rete. Utilizza in modo funzionale la rete.</p>	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>17-20</td><td>13-16</td><td>12</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>17-20</td><td>13-16</td><td>12</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>10-9</td><td>8-7</td><td>6</td></tr> </table>	A	B	C	17-20	13-16	12	A	B	C	17-20	13-16	12	A	B	C	10-9	8-7	6
A	B	C																						
17-20	13-16	12																						
A	B	C																						
17-20	13-16	12																						
A	B	C																						
10-9	8-7	6																						
Il Coding	<p>Operare secondo le procedure del pensiero computazionale <b>TOT.20</b></p>	<p>Acquisire capacità di programmazione. Sperimentare la programmazione visuale. <i>(attività online "Programma il futuro" "Scratch Jr").</i></p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante riesce a programmare un percorso digitale.</p>	<p>Riesce a programmare in autonomia un percorso digitale. Sperimenta la programmazione visuale. <i>(attività online "Programma il futuro", "Scratch Jr").</i></p>	<p>Ha acquisito una buona capacità di programmazione. Utilizza in modo autonomo e corretto la programmazione visuale. <i>(attività online "Programma il futuro", "Scratch Jr").</i></p>	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>26-30</td><td>20-25</td><td>16-19</td></tr> </table>	A	B	C	26-30	20-25	16-19												
A	B	C																						
26-30	20-25	16-19																						