

CORRISPONDENZA TRA TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI E VOTO NUMERICO

TECNOLOGIA - CLASSE TERZA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

INDICATORI	TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI	INDICATORI DI VALUTAZIONE	VALUTAZIONE IN DECIMI		
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	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.	In modo autonomo, personale e corretto	9/10		
		In modo sicuro e corretto	8		
		In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7		
		In modo incerto e approssimativo	4/5		
	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.	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.	In modo approfondito e critico	9/10	
			Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e produzione di energia e il relativo impatto ambientale.	In modo sicuro e corretto	8
		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 e socializzazione.		In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7
				In modo frammentario e lacunoso	4/5

INDICATORI	TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI	INDICATORI DI VALUTAZIONE	VALUTAZIONE IN DECIMI
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	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.	In modo autonomo, personale e corretto	9/10
	Progetta e realizza rappresentazioni grafiche ed info-grafiche 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 sicuro e corretto	8
	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.	In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7
	Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	In modo incerto e approssimativo	4/5
	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	In modo approfondito e critico	9/10
		In modo sicuro e corretto	8
		In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7
		In modo frammentario e lacunoso	4/5

INDICATORI	TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI	INDICATORI DI VALUTAZIONE	VALUTAZIONE IN DECIMI
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione e riconosce le diverse forme di energia.	In modo approfondito e critico	9/10
	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.	In modo sicuro e corretto	8
		In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7
		In modo frammentario e lacunoso	4/5
	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	In modo autonomo, personale e corretto	9/10
		In modo sicuro e corretto	8
	Progetta e realizza rappresentazioni grafiche ed info-grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.	In modo corretto o comunque senza errori sostanziali	6/7
		In modo incerto e approssimativo	4/5