

# GRIGLIA DI VALUTAZIONE

## Tecnologia

### CLASSI PRIME - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<b>Voto</b>
<i>- 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.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<b>Voto</b>
<i>- 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.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<b>Voto</b>
<i>- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

## Tecnologia

### CLASSI SECONDE - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE:</b> <b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b> <i>- 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.</i>	<b>Voto</b>
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE:</b> <b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b> <i>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</i>	<b>Voto</b>
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE:</b> <b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b> <i>- 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.</i>	<b>Voto</b>
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

# Tecnologia

## CLASSI TERZE - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<b>Voto</b>
<i>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<b>Voto</b>
<i>- 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.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>

<b>COMPETENZA DISCIPLINARE: INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<b>Voto</b>
<i>- Progetta e realizza 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.</i>	
<b>In modo consapevole e completo</b>	<b>9-10</b>
<b>In modo consapevole</b>	<b>8</b>
<b>In modo adeguato</b>	<b>7</b>
<b>In modo essenziale</b>	<b>6</b>
<b>In modo limitato e marginale</b>	<b>5-4</b>