

**CLASSE PRIMA IL QUADRIMESTRE DISCIPLINA:
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare le tecnologie informatiche		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: ha difficoltà a riconoscere le parti principali del computer e non è in grado di utilizzarlo.	5
	L'alunno: deve familiarizzare col computer e approfondire la conoscenza delle sue parti principali	6
	L'alunno: mostra incertezza nell'utilizzare il computer e nella conoscenza delle sue parti principali	7
	L'alunno: utilizza il computer ma deve consolidare la conoscenza delle sue parti principali	8
	L'alunno: utilizza il computer e lo conosce nelle sue parti principali	9
	L'alunno: utilizza con sicurezza il computer e lo conosce nelle sue parti principali	10

COMPETENZA		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
TECNOLOGIA	L'alunno: ha notevoli difficoltà a distinguere e riconoscere gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	5
	L'alunno: necessita delle indicazioni dell'insegnante per riconoscere gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	6
	L'alunno: mostra incertezze per riconoscere gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	7
	L'alunno: mostra alcune incertezze per riconoscere gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	8
	L'alunno: è in grado di riconoscere gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	9
	L'alunno: riconosce prontamente gli oggetti creati dall'uomo e gli elementi naturali del proprio contesto di vita	10

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare tecniche informatiche (coding e robotica educativa)		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE E IN DECIMI
INFORMATICA PENSIERO COMPUTAZIONALE	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a riconoscere istruzioni e a rispettare sequenze.	5
	L'alunno: se guidato, riconosce istruzioni ma ha difficoltà a rispettare sequenze.	6
	L'alunno: riconosce semplici istruzioni e ha qualche difficoltà a rispettare sequenze multiple.	7
	L'alunno: riconosce istruzioni e rispetta le sequenze	8
	L'alunno: riconosce le istruzioni e rispetta le sequenze multiple	9
	L'alunno: riconosce e inventa istruzioni; rispetta sequenze anche complesse	10

**CLASSE SECONDA II QUADRIMESTRE DISCIPLINA:
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare le tecnologie informatiche		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà per utilizzare semplici programmi di elaborazione grafica	5
	L'alunno: necessita della vicinanza dell'insegnante per utilizzare semplici programmi di elaborazione grafica	6
	L'alunno: fatica a utilizzare semplici programmi di elaborazione grafica	7
	L'alunno: inizia a utilizzare semplici programmi di elaborazione grafica	8
	L'alunno: sa utilizzare semplici programmi di elaborazione grafica	9
	L'alunno: sa utilizzare in modo sicuro e corretto semplici programmi di elaborazione grafica	10

COMPETENZA		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
TECNOLOGIA	L'alunno: mostra una certa povertà di esperienze, faticando a reperire informazioni su oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale	5
	L'alunno: conosce storie di oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale, va guidato a organizzare le informazioni per raccontarle	6
	L'alunno: conosce storie di oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale, incontra notevoli difficoltà nel raccontarle	7
	L'alunno: conosce storie di oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale, incontra alcune difficoltà nel raccontarle	8
	L'alunno: conosce storie di oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale, si avvia a raccontarle	9
	L'alunno: conosce e racconta storie di oggetti e processi inseriti in contesti di vita personale	10

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare tecniche informatiche (coding / robotica educativa)		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a riconoscere istruzioni e a rispettare sequenze all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	5
	L'alunno: se guidato, riconosce istruzioni ma ha difficoltà a rispettare sequenze all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	6
	L'alunno: riconosce semplici istruzioni e ha qualche difficoltà a rispettare sequenze multiple all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	7
	L'alunno: riconosce istruzioni e rispetta le sequenze all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	8
	L'alunno: riconosce le istruzioni e rispetta le sequenze multiple all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	9

	L'alunno: riconosce e inventa istruzioni; rispetta sequenze anche complesse all'interno di semplici percorsi, anche attraverso l'utilizzo di robot	10
--	---	-----------

**CLASSE TERZA IL QUADRIMESTRE DISCIPLINA:
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare le tecnologie informatiche		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	5
	L'alunno: necessita dell'aiuto dell'insegnante per utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	6
	L'alunno: è sufficientemente in grado di utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	7
	L'alunno: è discretamente in grado di utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	8
	L'alunno: è in grado di utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	9
	L'alunno: è pienamente in grado di utilizzare un programma di elaborazione testi nelle sue funzioni principali	10

COMPETENZA		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
TECNOLOGIA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a riconoscere istruzioni e a rispettare sequenze realizzare un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	5
	L'alunno: deve essere guidato e aiutato per realizzare un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	6
	L'alunno: incontra notevoli difficoltà per realizzare un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	7
	L'alunno: incontra alcune difficoltà nel realizzare un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	8
	L'alunno: è in grado di realizzare un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	9
	L'alunno: realizza un semplice oggetto in relazione ad un bisogno specifico	10

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare tecniche informatiche (coding/ robotica educativa)		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: non riconosce istruzioni e ha difficoltà a rispettare sequenze, anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	5
	L'alunno: se guidato, riconosce istruzioni ma ha difficoltà a rispettare sequenze. anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	6
	L'alunno: riconosce semplici istruzioni e ha qualche difficoltà a rispettare sequenze multiple anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	7
	L'alunno: riconosce istruzioni e rispetta le sequenze anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	8
	L'alunno: riconosce le istruzioni e rispetta le sequenze multiple anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	9

	L'alunno: riconosce e inventa istruzioni; rispetta sequenze anche complesse anche all'interno di piattaforme specifiche e strutturate	10
--	---	-----------

**CLASSE QUARTA II QUADRIMESTRE DISCIPLINA:
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare le tecnologie informatiche		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a comporre e scomporre oggetti nei loro elementi e a distinguere le funzioni delle parti	5
	L'alunno: deve essere guidato a comporre e scomporre oggetti nei loro elementi e a distinguere le funzioni delle parti	6
	L'alunno: fatica a comporre e scomporre oggetti nei loro elementi e a distinguere le funzioni delle parti	7
	L'alunno: pur distinguendo le funzioni delle parti, fatica a comporre e scomporre oggetti nei loro elementi	8
	L'alunno: compone e scompone oggetti nei loro elementi anche se non sempre ne distingue le funzioni delle parti	9
	L'alunno: compone e scompone oggetti nei loro elementi distinguendone le funzioni delle parti	10

COMPETENZA		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
TECNOLOGIA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli	5
	L'alunno: necessita di aiuto per rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli	6
	L'alunno: fatica a rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli	7
	L'alunno: talvolta fatica a rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli	8
	L'alunno: rappresenta oggetti e processi con disegni e modelli	9
	L'alunno: rappresenta in modo autonomo oggetti e processi con disegni e modelli	10

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare tecniche informatiche (coding/robotica educativa)		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a riconoscere istruzioni e a rispettare sequenze, anche durante momenti di lavoro cooperativo	5
	L'alunno: se guidato, riconosce istruzioni ma ha difficoltà a rispettare sequenze, anche durante momenti di lavoro cooperativo	6
	L'alunno: riconosce semplici istruzioni e ha qualche difficoltà a rispettare sequenze multiple, , anche durante momenti di lavoro cooperativo	7
	L'alunno: riconosce istruzioni e rispetta le sequenze, anche durante momenti di lavoro cooperativo	8
	L'alunno: riconosce le istruzioni e rispetta le sequenze multiple, anche durante momenti di lavoro cooperativo	9
	L'alunno: riconosce e inventa istruzioni; rispetta sequenze anche complesse, anche durante	10

	momenti di lavoro cooperativo	
--	-------------------------------	--

**CLASSE QUINTA II QUADRIMESTRE DISCIPLINA:
TECNOLOGIA E INFORMATICA**

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare le tecnologie informatiche		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a rispettare le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	5
	L'alunno: deve acquisire maggiore competenza nel rispettare le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	6
	L'alunno: è parzialmente in grado di rispettare le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	7
	L'alunno: si mostra abbastanza in grado di rispettare le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	8
	L'alunno: è in grado di rispettare le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	9
	L'alunno: è in grado di rispettare pienamente e con consapevolezza le regole e le norme di sicurezza principali per utilizzare il computer e la rete	10

COMPETENZA		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
TECNOLOGIA	L'alunno: incontra notevoli difficoltà a realizzare un semplice prototipo di oggetto, coordinando risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	5
	L'alunno: necessita della guida dell'insegnante per realizzare un semplice prototipo di oggetto, coordinando risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	6
	L'alunno: necessita di qualche indicazione per realizzare un semplice prototipo di oggetto, coordinando risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	7
	L'alunno: è in grado di realizzare un semplice prototipo di oggetto, pur necessitando di qualche suggerimento per coordinare risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	8
	L'alunno: è in grado di realizzare un semplice prototipo di oggetto, coordinando risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	9
	L'alunno: è in grado di realizzare in piena autonomia un semplice prototipo di oggetto, coordinando risorse materiali e organizzative al fine del raggiungimento di uno scopo.	10

COMPETENZA		
Conoscere e utilizzare tecniche informatiche (coding/robotica educativa, blog e piattaforme educative)		
INDICATORI GENERALI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE IN DECIMI
INFORMATICA	L'alunno: Incontra notevoli difficoltà a riconosce istruzioni e ha difficoltà a rispettare sequenze, anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e/o online	5
	L'alunno: se guidato, riconosce istruzioni ma ha difficoltà a rispettare sequenze, anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e/o online	6

	L'alunno: riconosce semplici istruzioni e ha qualche difficoltà a rispettare sequenze multiple, , anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e/o online	7
--	--	---

	L'alunno: riconosce istruzioni e rispetta le sequenze, , anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e\o online	8
	L'alunno: riconosce le istruzioni e rispetta le sequenze multiple, anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e\o online	9
	L'alunno: riconosce e inventa istruzioni; rispetta sequenze complesse,anche durante momenti di lavoro cooperativo unplugged e\o online	10