

RUBRICA VALUTATIVA					
Tecnologia (classe 1, 2, 3)					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER LA VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE	LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE INTERVENIRE E TRASFORMARE	Saper utilizzare hardware e software per l'apprendimento. Eseguire semplici istruzioni	Segue istruzioni e utilizza semplici strumenti digitali solo con l'aiuto dell'insegnante.	Segue istruzioni e utilizza in modo parzialmente corretto semplici strumenti digitali.	Segue istruzioni e utilizza in modo corretto semplici strumenti digitali.	Segue istruzioni e utilizza in modo appropriato e sicuro semplici strumenti digitali.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi solo con l'aiuto dell'insegnante.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo parzialmente corretto.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo corretto.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo appropriato e sicuro.

RUBRICA VALUTATIVA					
Tecnologia (classe 4, 5)					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER LA VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE	LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	Saper utilizzare hardware e software per l'apprendimento. Eseguire semplici istruzioni	Segue istruzioni e utilizza semplici strumenti digitali solo con l'aiuto dell'insegnante.	Segue istruzioni e utilizza in modo parzialmente corretto semplici strumenti digitali.	Segue istruzioni e utilizza in modo corretto semplici strumenti digitali.	Segue istruzioni e utilizza in modo appropriato e sicuro semplici strumenti digitali.

PREVEDERE E IMMAGINARE	Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi solo con l'aiuto dell'insegnante.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo parzialmente corretto.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo corretto.	Sa utilizzare il linguaggio di programmazione, identifica e risolve i problemi in modo appropriato e sicuro.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, svago.	Sa utilizzare la Rete solo con l'aiuto dell'insegnante.	Sa utilizzare la Rete in modo parzialmente corretto.	Sa utilizzare la Rete in modo corretto.	Sa utilizzare la Rete in modo appropriato e sicuro.