

Declinazione dei giudizi sintetici

**TECNOLOGIA classe 4 e 5**

<b>CLASSE QUARTA</b>	
<b>GIUDIZIO SINTETICO</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>OTTIMO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e costruire un semplice manufatto o per utilizzare applicazioni informatica in modo originale e personale. Verbalizza le esperienze con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
<b>DISTINTO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e costruire un semplice manufatto o per utilizzare un'applicazione informatica. Verbalizza le esperienze con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
<b>BUONO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici con autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e costruire un semplice manufatto o per utilizzare un'applicazione informatica. Verbalizza le esperienze collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
<b>DISCRETO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per costruire un semplice manufatto o per utilizzare un'applicazione informatica. Verbalizza le esperienze con un lessico semplice e adeguato al contesto.

<b>SUFFICIENTE</b>	L'alunno/a svolge esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per costruire un semplice manufatto o per utilizzare un'applicazione informatica, in situazioni già affrontate in precedenza. Verbalizza le esperienze con un lessico limitato e con qualche incertezza.
<b>NON SUFFICIENTE</b>	L'alunno/a incontra difficoltà a svolgere esperienze osservative ed esplorative di oggetti, materiali, dispositivi tecnologici, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per costruire un semplice manufatto o per utilizzare un'applicazione informatica. Verbalizza le esperienze con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

<b>CLASSE QUINTA</b>	
<b>GIUDIZIO SINTETICO</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>OTTIMO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze esplorative e di utilizzo di macchine, dispositivi tecnologici, siti internet, nel rispetto dei principi di sicurezza, con consapevolezza e atteggiamento critico, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e realizzare un disegno tecnico o un semplice programma, utilizzando un linguaggio di programmazione adeguato a scopi educativi in modo originale e personale. Verbalizza le esperienze con particolare proprietà di linguaggio, capacità critica e di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
<b>DISTINTO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze esplorative e di utilizzo di macchine, dispositivi tecnologici, siti internet, nel rispetto dei principi di sicurezza, in modo consapevole, riuscendo ad

	affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e realizzare un disegno tecnico o un semplice programma, utilizzando un linguaggio di programmazione adeguato a scopi educativi. Verbalizza le esperienze con proprietà di linguaggio e capacità di argomentazione, in modalità adeguate al contesto.
<b>BUONO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze esplorative e di utilizzo di macchine, dispositivi tecnologici, siti internet, nel rispetto dei principi di sicurezza, in modo consapevole. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per progettare e realizzare un disegno tecnico o un semplice programma, utilizzando un linguaggio di programmazione adeguato a scopi educativi. Verbalizza le esperienze collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.
<b>DISCRETO</b>	L'alunno/a svolge e porta a termine esperienze esplorative e di utilizzo di macchine, dispositivi tecnologici, siti internet, avviandosi a conoscere e rispettare alcuni principi di sicurezza. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per progettare e realizzare, con la guida iniziale dell'insegnante, un disegno tecnico o un semplice programma, utilizzando un linguaggio di programmazione adeguato a scopi educativi. Verbalizza le esperienze con un lessico semplice e adeguato al contesto.
<b>SUFFICIENTE</b>	L'alunno/a svolge esperienze esplorative e di utilizzo di macchine, dispositivi tecnologici, siti internet con il supporto del docente che lo/a guida al rispetto dei principi di sicurezza. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per progettare e realizzare, con la guida dell'insegnante, un disegno tecnico o una semplice sequenza di istruzioni in un ambiente di programmazione adeguato a scopi educativi, in situazioni già affrontate in precedenza. Verbalizza le esperienze con un lessico limitato e con qualche incertezza.
<b>NON SUFFICIENTE</b>	L'alunno/a incontra difficoltà a esplorare e utilizzare in modo corretto e sicuro macchine, dispositivi tecnologici, siti internet, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per avviarsi, con la guida dell'insegnante, alla realizzazione di un semplice disegno tecnico o una breve sequenza di istruzioni in un ambiente di programmazione adeguato a scopi educativi. Verbalizza le esperienze con incertezza e in maniera non adeguata al contesto.

