

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE DEI COMPITI DI REALTÀ - TECNOLOGIA**Scuola**☐ dell'Infanzia☐ Primaria☒ Secondaria di I grado

Plesso di _____

Classe III

Sez. _____

| PROFILO DELLA COMPETENZA | COMPETENZA CHIAVE | DISCIPLINA/E COINVOLTA/E | COMPETENZA/E | ABILITÀ | CONOSCENZE |
|--|---|--------------------------|---|--|---|
| 3) <i>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</i> | <i>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</i> | TECNOLOGIA | Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione o la realizzazione di semplici prodotti. | Progettare oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. | <ul style="list-style-type: none"> - Materiali e caratteristiche dei materiali più comuni; - modalità di manipolazione dei diversi materiali; - costruzione di oggetti semplici anche attraverso il riuso dei materiali. - Rappresentazione grafica e comunicativa. |
| 9) <i>Dimostra originalità e spirito di iniziativa.</i> | <i>Spirito di iniziativa e imprenditorialità.</i> | | | | |
| 10) <i>Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro</i> | Imparare ad imparare | | | | |

DOCENTI: ALBERICI, BERSELLI, BONORA, CASARINI, RAVANI, VISENTINI

TITOLO E TESTO DEL COMPITO DI REALTÀ**ARREDI D'ARTISTA**

La scuola ha bisogno di organizzare la raccolta differenziata negli spazi interni ed esterni dell'edificio scolastico.

Progetta e realizzare un prototipo da utilizzare come contenitori per carta e plastica che risponda alle seguenti caratteristiche:

- materiale adatto (conoscenza e reperibilità del materiale, disponibilità di attrezzi per la lavorazione);
- funzionalità ed estetica (aspetto ergonomico, dimensioni, colore, forma e visibilità)
- comunicazione (riconoscere l'immediata funzione attraverso simboli).

TEMPO PREVISTO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO

Secondo quadrimestre.

METODOLOGIA/STRATEGIA DIDATTICA

- 1- Presentazione del compito: stimolo e motivazione.
- 2- Fase individuale di ricerca
- 3- Socializzazione ed analisi delle ipotesi da realizzare in gruppo
- 4- Elaborazione delle scelte progettuali da condividere con la classe.
- 5- Realizzazione del prototipo.

STRUMENTI

Dovranno essere in grado di mettere in campo tutti gli strumenti e le conoscenze acquisite durante i tre anni (strumenti informatici, strumenti del disegno tecnico, attrezzature per la lavorazione dei materiali).

VALUTAZIONE

VALUTAZIONE COMPETENZA N. 9-10

a) Autovalutazione dell'alunno attraverso

Strategia di autovalutazione attraverso il confronto sia all'interno del singolo gruppo che della classe.

Strategia

Check list fornita ad ogni singolo alunno.

b) Valutazione della prestazione (relativa al prodotto finito) attraverso *RUBRICA DI VALUTAZIONE RIFERITA A:*

- **fattibilità (conoscenza/lavorabilità dei materiali, reperibilità del materiale, disponibilità di attrezzi per la lavorazione)**
- **-funzionalità (aspetto ergonomico, dimensioni, costi)**
- **estetica (colore, forma e visibilità)**
- **comunicazione (riconoscere l'immediata funzione attraverso simboli).**

| Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
|---|--|--|---|
| Progetta prodotti (da 9 a 10 obiettivi raggiunti su 10): Sceglie il materiale adatto (3 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla funzione (1) • in base collocazione (1) • in base alla lavorabilità (1) Valuta l'aspetto ergonomico dell'oggetto (2 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla praticità (1) • in base alla dimensione (1) Rende riconoscibile la funzione dell'oggetto (5 punti): <ul style="list-style-type: none"> • tramite disegni (1) • tramite prototipi (2) • tramite la simbologia (1) • tramite la sua visibilità (forma e colori) (1) | Progetta prodotti (da 7 a 8 obiettivi raggiunti su 10): Sceglie il materiale adatto (3 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla funzione (1) • in base collocazione (1) • in base alla lavorabilità (1) Valuta l'aspetto ergonomico dell'oggetto (2 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla praticità (1) • in base alla dimensione (1) Rende riconoscibile la funzione dell'oggetto (5 punti): <ul style="list-style-type: none"> • tramite disegni (1) • tramite prototipi (2) • tramite la simbologia (1) • tramite la sua visibilità (forma e colori) (1) | Progetta prodotti (almeno 6 obiettivi raggiunti su 10): Sceglie il materiale adatto (3 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla funzione (1) • in base collocazione (1) • in base alla lavorabilità (1) Valuta l'aspetto ergonomico dell'oggetto (2 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla praticità (1) • in base alla dimensione (1) Rende riconoscibile la funzione dell'oggetto (5 punti): <ul style="list-style-type: none"> • tramite disegni (1) • tramite prototipi (2) • tramite la simbologia (1) • tramite la sua visibilità (forma e colori) (1) | Progetta prodotti (meno di 6 obiettivi raggiunti su 10): Sceglie il materiale adatto (3 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla funzione (1) • in base collocazione (1) • in base alla lavorabilità (1) Valuta l'aspetto ergonomico dell'oggetto (2 punti): <ul style="list-style-type: none"> • in base alla praticità (1) • in base alla dimensione (1) Rende riconoscibile la funzione dell'oggetto (5 punti): <ul style="list-style-type: none"> • tramite disegni (1) • tramite prototipi (2) • tramite la simbologia (1) • tramite la sua visibilità (forma e colori) (1) |
| | | | |

c) Valutazione dei processi (attitudini) attraverso LE SEGUENTI RUBRICHE DI VALUTAZIONE

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

| Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
|---|--|--|---|
| Utilizza tempo e risorse in maniera creativa per trovare quanti più modi possibili per osservare le situazioni. Valuta tali modi per riconoscere quelli utili. Esprime apprezzamento per altri punti di vista. Cambia opinione e incorpora punti di vista di altri nel proprio modo di pensare . | Trova una varietà di modi per osservare una situazione e coglie quali sono utili. Coglie come alcuni punti di vista altrui possono essere diversi dalla propria prospettiva. | Descrive più modi di osservare una situazione anche diversi dalla propria prospettiva. | Osserva una situazione in un solo modo e di solito è il proprio. Non vede oltre anche quando è chiaro che la propria posizione non è utile. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Orienta le proprie scelte in modo consapevole

| Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
|---|--|--|---|
| Prima di iniziare un lavoro si pone domande per chiarire come procedere e continua a porsi delle altre per migliorare. Sa discriminare le domande, come formularle e quando utilizzarle per sollecitare una certa risposta. | Prima di iniziare un lavoro si pone domande per chiarire come procedere. Riconosce i tipi di domanda, non sempre sa formularle e utilizzarle per sollecitare una certa risposta | Si pone alcune domande prima di procedere. Non sempre riconosce i tipi di domanda, non sa formularle e utilizzarle per sollecitare una certa risposta. | Il più delle volte non si pone domande. Le formula senza considerare quale risposta vuole ottenere. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Si impegna per portare a compimento il lavoro

| Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
|---|--|--|---|
| Non interrompe qualunque sia la difficoltà di trovare risposte alle soluzioni. Valuta l'uso di una varietà di strategie per rimanere sul compito | Non interrompe quando tenta di trovare le risposte o le soluzioni. Rimane sul compito. | Tenta di completare i compiti quando le risposte o le soluzioni non sono prontamente disponibili, ma interrompe quando il compito è troppo difficile. Abbandona facilmente il compito. | Rinuncia facilmente e in fretta di fronte a compiti difficili |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |