

# RUBRICA FORMALE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Livelli di padronanza Dimensioni	1 (livello principiante/ sufficiente)	2 (livello praticante/ buono)	3 (livello esperto/distinto)	4 (livello eccellente/Ottimo)
<b>1 – COMPETENZA DIGITALE</b> (competenza chiave UE)	L'allievo utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo non sempre adeguato.  Laddove previsto un prodotto, esso presenta lacune circa la completezza e la pertinenza, le parti e le informazioni non sono collegate.	L'allievo usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità.  Laddove previsto un prodotto, esso contiene le parti e le informazioni di base, coerentemente collegate tra di loro per come previsto nella consegna.	L'allievo usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione.  Laddove previsto un prodotto, esso presenta tutte le parti e le informazioni utili, collegate tra loro in maniera congruente e pertinente.	L'allievo usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione.  Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro in forma organica.
<b>2 – IMPARARE A IMPARARE</b> (competenza chiave UE)	L'allievo non riesce appieno ad auto valutarsi riflettendo sul proprio modo di apprendere e riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza.	L'allievo riesce ad auto valutarsi riflettendo sul proprio modo di apprendere e riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza.	L'allievo riesce appieno ad auto valutarsi riflettendo sul proprio modo di apprendere e riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza.	L'allievo riesce appieno ad auto valutarsi riflettendo sul proprio modo di apprendere e riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza e riesce ad intraprendere azioni per superare i punti deboli e rafforzare i punti di forza.
<b>3 - COLLABORARE</b> (competenza chiave e di cittadinanza)	L'allievo riesce a confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il loro punto di vista solo quando sollecitato.  Interagisce in gruppo solo nel caso in cui l'ambiente facilita ed il gruppo è collaborativo.  Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, solo se lo scambio è reciproco.	L'allievo riesce a confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il loro punto di vista.  Interagisce in gruppo.  Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità.	L'allievo riesce a confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il loro punto di vista, facendo sue le idee altrui.  Interagisce in gruppo in maniera proattiva.  Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, in uno scambio reciproco.	L'allievo riesce a confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il loro punto di vista, facendo proprie le idee altrui e favorendo anche lo scambio inverso.  Interagisce in gruppo in maniera proattiva e con generosità.  Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, con spirito migliorativo.
<b>4 - PROBLEM SOLVING</b> (competenza chiave e di cittadinanza)	L'allievo è in grado di identificare il problema e proporre ipotesi di soluzione solo se aiutato.  Quando aiutato riesce a perseguire la soluzione indicata.	L'allievo identifica gli aspetti più evidenti del problema.  Persegue la soluzione più facile.	L'allievo identifica con discreta chiarezza il problema e le possibili soluzioni.  E' in grado di valutare le proposte di soluzione nella prospettiva della realistica praticabilità.	L'allievo identifica con chiarezza il problema e le possibili soluzioni proponendole ai compagni.  Sa identificare le proposte corrispondenti ad una pluralità di parametri (praticabilità, qualità, sicurezza...).