

CURRICOLO VERTICALE – TECNOLOGIA- RUBRICA DI VALUTAZIONE

LE DIMENSIONI rappresentano i nuclei essenziali della competenza ovvero gli aspetti attraverso cui la competenza si manifesta.

I TRAGUARDI finalizzano l'azione didattica allo sviluppo della competenza.

I LIVELLI descrivono la padronanza della competenza, sono le evidenze che il docente osserva e valuta.

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (2006); competenza in tecnologia e ingegneria (2018)					
<ul style="list-style-type: none"> • CAMPO D'ESPERIENZA prevalente: <u>La conoscenza del mondo</u> • DISCIPLINA: <u>tecnologia</u> 					
DIMENSIONI da I.N.	TRAGUARDI DISCIPLINARI da I.N	LIVELLO A	LIVELLO B	LIVELLO C	LIVELLO D
VEDERE E OSSERVARE (Infanzia e Primaria) E SPERIMENTARE (Secondaria)	Infanzia: <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e rappresentare con il disegno semplici elementi della realtà; • Sperimentare le caratteristiche dei vari materiali attraverso esperienze tattili; 	Osserva la realtà che lo circonda e la rappresenta graficamente con spontaneità e chiarezza. Sperimenta le caratteristiche dei vari materiali, verbalizza le sue sensazioni tattili e le caratteristiche degli stessi in modo appropriato.	Osserva la realtà che lo circonda e la rappresenta graficamente con sufficiente chiarezza Sperimenta le caratteristiche dei vari materiali, verbalizza le sue sensazioni tattili e le caratteristiche degli stessi in modo abbastanza appropriato.	Osserva la realtà che lo circonda e la rappresenta graficamente con spontaneità. Sperimenta le caratteristiche dei vari materiali, verbalizza le sue sensazioni tattili e le caratteristiche degli stessi in modo poco appropriato.	Osserva la realtà che lo circonda e la rappresenta graficamente se guidato. Sperimenta le caratteristiche dei vari materiali, verbalizza le sue sensazioni tattili e le caratteristiche degli stessi in modo casuale.

	<ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<p>Utilizza macchine e strumenti tecnologici con interesse, voglia di sperimentare e di conoscere . Sa scoprire con intuito e consapevolezza le loro funzioni e i loro possibili usi.</p>	<p>Utilizza macchine e strumenti tecnologici con sufficiente interesse, voglia di sperimentare e di conoscere. Sa scoprire con discreto intuito e consapevolezza le loro funzioni e i loro possibili usi.</p>	<p>Utilizza macchine e strumenti tecnologici con poco interesse, voglia di sperimentare e di conoscere. Sa scoprire con sufficiente intuito e consapevolezza le loro funzioni e i loro possibili usi.</p>	<p>Utilizza macchine e strumenti tecnologici solo se stimolato dall'adulto. Sa scoprire le loro funzioni e i loro possibili usi solo se guidato.</p>
	<p>Primaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico; • Osservare e sperimentare alcune proprietà dei materiali; 	<p>Conosce le funzioni degli strumenti del disegno in modo preciso e dettagliato; lavora in modo corretto e ordinato e utilizza in piena autonomia gli strumenti del disegno.</p> <p>Sa osservare oggetti, materiali e fenomeni artificiali in modo sicuro e</p>	<p>Conosce le funzioni degli strumenti del disegno in modo preciso; lavora in modo corretto e utilizza in autonomia gli strumenti del disegno.</p> <p>Sa osservare oggetti, materiali e fenomeni artificiali in modo corretto.</p>	<p>Conosce alcune funzioni degli strumenti del disegno; lavora utilizzando al meglio gli strumenti del disegno.</p> <p>Sa osservare oggetti, materiali e fenomeni artificiali</p>	<p>Conosce gli strumenti del disegno; utilizza, se guidato, gli strumenti del disegno.</p> <p>Sa osserva oggetti, materiali e fenomeni artificiali solo se guidato.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica e rappresentare i dati dell'osservazione attraverso vari programmi. 	<p>preciso.</p> <p>Conosce e applica in modo autonomo le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>Conosce e applica in modo corretto le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici</p>	<p>in modo essenziale.</p> <p>Applica le procedure di base per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>Se guidato, applica le procedure per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>
	<p>Secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e produrre semplici disegni tecnici e impiegare gli strumenti e le regole nella rappresentazione di oggetti; • Distinguere le proprietà fisico-chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali; 	<p>Utilizza i metodi di rappresentazione in modo corretto e preciso. Individua procedimenti in modo autonomo e rivela originalità in contesti nuovi.</p> <p>Comprende, osserva ed analizza in modo preciso, autonomo ed organico fatti e fenomeni tecnici usando il linguaggio specifico in forma esauriente, completa ed</p>	<p>Utilizza i metodi di rappresentazione in modo corretto. Individua procedimenti in modo corretto e in contesti diversi.</p> <p>Comprende ed osserva in modo corretto fatti e fenomeni tecnici usando il linguaggio specifico in modo opportuno e chiaro.</p>	<p>Utilizza i metodi di rappresentazione non sempre in modo corretto. Individua e applica procedimenti di base e in contesti semplici.</p> <p>Comprende ed osserva in modo superficiale fatti e fenomeni tecnici usando in modo non sempre appropriato il linguaggio specifico.</p>	<p>Utilizza i metodi di rappresentazione in modo incerto e/o incostante. E' insicuro nell'applicare procedimenti di base.</p> <p>Osserva superficialmente fatti e fenomeni tecnici cogliendo solo parziali relazioni ed esprimendosi in modo frammentario ed incerto.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali fonti energetiche e il funzionamento delle relative centrali; • Accostarsi alle principali applicazioni informatiche; 	<p>approfondita.</p> <p>Conosce in modo approfondito le fonti, le trasformazioni dell'energia e le modalità di produzione dell'energia elettrica ed è in grado di analizzare gli schemi di funzionamento delle principali centrali elettriche.</p> <p>Utilizza in modo corretto e autonomo strumenti informatici e programmi informatici come supporto all'attività didattica.</p>	<p>Conosce le fonti, le trasformazioni dell'energia e le modalità di produzione dell'energia elettrica ed è in grado di analizzare semplici schemi di funzionamento delle principali centrali elettriche.</p> <p>Utilizza in modo corretto strumenti informatici e programmi informatici come supporto all'attività didattica.</p>	<p>Conosce le principali fonti, le trasformazioni dell'energia e le modalità di produzione dell'energia elettrica e se guidato è in grado di analizzare semplici schemi di funzionamento delle principali centrali elettriche.</p> <p>Utilizza in modo sufficientemente corretto strumenti informatici e programmi informatici come supporto all'attività didattica.</p>	<p>Conosce in modo superficiale le principali fonti, le trasformazioni dell'energia e le modalità di produzione dell'energia elettrica.</p> <p>Utilizza solo se guidato strumenti informatici e programmi informatici come supporto all'attività didattica.</p>
--	--	--	--	--	---

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE (Infanzia e Primaria) E PROGETTARE (Secondaria)</p>	<p>Infanzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali; • Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti; 	<p>Sa prevedere e individuare con sicurezza le conseguenze di decisioni e/o comportamenti personali.</p> <p>È capace di progettare e sceglie in modo appropriato i materiali più idonei alla realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>Sa prevedere e individuare le conseguenze di decisioni e/o comportamenti personali.</p> <p>È capace di progettare e sceglie in modo abbastanza appropriato i materiali più idonei alla realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>Con qualche difficoltà riesce prevedere e individuare le conseguenze di decisioni e/o comportamenti personali.</p> <p>Se aiutato riesce a progettare ed a scegliere i materiali più idonei alla realizzazione di un semplice oggetto.</p>	<p>Solo con l'aiuto di un adulto riesce a prevedere e individuare le conseguenze di decisioni e/o comportamenti personali.</p> <p>Riesce a progettare solo con l'aiuto di un adulto e sceglie in modo casuale i materiali da utilizzare per la realizzazione di un semplice oggetto.</p>
	<p>Primaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni, comportamenti personali o situazioni problematiche; • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto prevedendo strumenti e materiali necessari alla sua realizzazione; 	<p>È in grado di esprimere e motivare le proprie scelte e di assumersi le proprie responsabilità in modo consapevole.</p> <p>Conosce in modo sicuro e preciso le caratteristiche dei materiali e li sa classificare e</p>	<p>È in grado di esporre le proprie scelte e di assumersi le proprie responsabilità in modo abbastanza consapevole.</p> <p>Conosce in modo sostanzialmente corretto le caratteristiche dei</p>	<p>È in grado di riferire le proprie scelte in modo parziale e di assumersi le proprie responsabilità in modo non del tutto consapevole.</p> <p>Conosce in modo essenziale le caratteristiche dei materiali</p>	<p>Se aiutato nell'esprimersi espone le proprie scelte ma non è in grado di assumersi le proprie responsabilità.</p> <p>Sa descrivere la struttura, la funzione principale e</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare internet per reperire notizie e informazioni; 	<p>sa descrive la struttura, la funzione principale e il funzionamento di oggetti e strumenti.</p> <p>È in grado di fare un uso corretto e pertinente dei diversi mezzi di comunicazione.</p>	<p>materiali e li sa classificare e sa descrive la struttura, la funzione principale e il funzionamento di oggetti e strumenti.</p> <p>È in grado di fare un uso corretto dei diversi mezzi di comunicazione.</p>	<p>e li sa classificare e sa descrive la struttura, la funzione principale e il funzionamento di oggetti e strumenti.</p> <p>È in grado di fare un uso essenziale dei diversi mezzi di comunicazione.</p>	<p>il funzionamento di oggetti e strumenti solo se guidato.</p> <p>Utilizza i diversi mezzi di comunicazione se guidato.</p>
	<p>Secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche; • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità; 	<p>Svolge e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p>E' in grado di ipotizzare autonomamente</p>	<p>Svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p>E' in grado di ipotizzare modifiche di oggetti</p>	<p>Svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare regole basilari e procedure apprese.</p> <p>E' in grado di ipotizzare semplici modifiche di oggetti</p>	<p>Se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p> <p>Non è in grado di ipotizzare autonomamente</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto e/o per organizzare una gita di istruzione; 	<p>adeguate modifiche di oggetti di uso quotidiano riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di oggetti e/o l'organizzazione di una gita di istruzione.</p>	<p>di uso quotidiano riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Utilizza risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici oggetti e/o l'organizzazione di una gita di istruzione.</p>	<p>di uso quotidiano.</p> <p>Utilizza in modo approssimativo risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici oggetti e/o l'organizzazione di una semplice gita di istruzione.</p>	<p>modifiche di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Utilizza in modo approssimativo e insicuro risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici oggetti e/o l'organizzazione di una semplice gita di istruzione.</p>
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE (Infanzia e Primaria) E PRODURRE (Secondaria)</p>	<p>Infanzia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervenire, trasformare e realizzare un percorso attraverso la metodologia del Coding; 	<p>Con grande interesse e sicurezza interviene, trasforma, realizza e programma un percorso utilizzando la metodologia del Coding.</p>	<p>Con interesse e sicurezza interviene, trasforma, realizza e programma un percorso utilizzando la metodologia del Coding.</p>	<p>Con qualche difficoltà interviene, trasforma, realizza e programma un percorso utilizzando la metodologia del Coding.</p>	<p>Solo se aiutato da un adulto riesce ad intervenire, trasformare, realizzare e programmare un percorso utilizzando la metodologia del Coding.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione per l'ambiente scolastico; 	<p>È in grado di eseguire interventi di decorazione per l'ambiente scolastico con molta creatività e utilizzando in modo personale le diverse tecniche sperimentate e i materiali messi a sua disposizione.</p>	<p>È in grado di eseguire interventi di decorazione per l'ambiente scolastico con creatività e utilizzando in modo abbastanza personale le diverse tecniche sperimentate e i materiali messi a sua disposizione.</p>	<p>Solo se stimolato dall'adulto o dai coetanei è in grado di eseguire interventi di decorazione per l'ambiente, di utilizzare le diverse tecniche sperimentate e i materiali a sua disposizione.</p>	<p>Solo se aiutato dall'adulto è in grado di eseguire interventi di decorazione per l'ambiente scolastico. Utilizza i materiali a sua disposizione in modo casuale e non finalizzato.</p>
	<p>Primaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare o trasformare semplici oggetti; • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione di oggetti di uso comune; 	<p>Conosce alcuni processi di trasformazione e li utilizza autonomamente per realizzare nuovi oggetti.</p> <p>Realizza in autonomia ed in modo originale decorazioni, in riferimento a festività o ricorrenze, e sa descrive le fasi di realizzazione; esegue autonomamente riparazione di oggetti.</p>	<p>Conosce alcuni processi di trasformazione e li utilizza adeguatamente per realizzare nuovi oggetti.</p> <p>Realizza seguendo le procedure illustrate decorazioni, in riferimento a festività o ricorrenze, e ne descrive in modo parziale le fasi di realizzazione; esegue riparazione di oggetti.</p>	<p>Conosce alcuni processi di trasformazione e li utilizza in modo semplice per realizzare nuovi oggetti.</p> <p>Realizza semplici decorazioni, in riferimento a festività o ricorrenze, e ne descrive in forma essenziale le fasi di realizzazione; esegue semplici riparazioni di oggetti.</p>	<p>Se aiutato, trasforma e realizza nuovi oggetti.</p> <p>Se indirizzato, realizza decorazioni in riferimento a festività o ricorrenze ed esegue riparazione di oggetti.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Cercare, selezionare e scaricare sul computer un comune programma di utilità; 	<p>Sa utilizzare strumenti digitali in modo sicuro e preciso.</p>	<p>Sa utilizzare strumenti digitali in modo corretto.</p>	<p>Sa utilizzare strumenti digitali in modo essenziale.</p>	<p>Sa utilizzare strumenti digitali seguendo le indicazioni date.</p>
	<p>Secondaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali; • Rilevare e disegnare ambienti e luoghi; • Costruire oggetti o plastici con materiali di uso comune e di riciclo. 	<p>Utilizza procedure ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Rileva, progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative ad ambienti e luoghi utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p> <p>Costruisce autonomamente oggetti o plastici reperendo materiali di riciclo.</p>	<p>Utilizza procedure ed istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche relative ad ambienti e luoghi utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p> <p>Costruisce oggetti o plastici reperendo materiali di riciclo.</p>	<p>Utilizza procedure ed istruzioni tecniche di base per eseguire semplici compiti operativi.</p> <p>Realizza semplici rappresentazioni grafiche relative ad ambienti e luoghi utilizzando elementi di base del disegno tecnico.</p> <p>Costruisce semplici oggetti o plastici con materiali di riciclo.</p>	<p>Utilizza solo se guidato procedure ed istruzioni tecniche di base per eseguire semplici compiti operativi .</p> <p>Non è in grado di realizzare semplici rappresentazioni grafiche relative ad ambienti e luoghi.</p> <p>Costruisce solo se guidato semplici oggetti o plastici con materiali di riciclo.</p>

CURRICOLO VERTICALE- GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ciò che gli allievi devono *sapere* (conoscenze) e *saper fare* (abilità) all'interno delle dimensioni di competenza disciplinari.

TECNOLOGIA- OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO, LINEE GUIDA.			
DIMENSIONE	FINE INFANZIA	FINE QUINTA PRIMARIA	FINE SECONDARIA
VEDERE E OSSERVARE (Infanzia e Primaria) e SPERIMENTARE (Secondaria)	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e rappresentare con il disegno semplici elementi della realtà; • Sperimentare le caratteristiche dei vari materiali attraverso esperienze tattili; • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico; • Osservare e sperimentare alcune proprietà dei materiali; • Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica e rappresentare i dati dell'osservazione attraverso vari programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e produrre semplici disegni tecnici e impiegarne gli strumenti e le regole nella rappresentazione di oggetti; • Distinguere le proprietà fisico-chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali; • Conoscere le principali fonti energetiche e il funzionamento delle relative centrali; • Accostarsi alle principali applicazioni informatiche.
PREVEDERE E IMMAGINARE (Infanzia e Primaria) e PROGETTARE (Secondaria)	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali; • Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni, comportamenti personali o situazioni problematiche; • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto prevedendo strumenti e materiali necessari alla sua realizzazione; • Utilizzare internet per reperire notizie e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche; • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità; • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto e/o per organizzare una gita di istruzione.
INTERVENIRE E TRASFORMARE (Infanzia e Primaria) e PRODURRE (Secondaria)	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire, trasformare e realizzare un percorso attraverso la metodologia del Coding; • Eseguire interventi di decorazione per l'ambiente scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare o trasformare semplici oggetti; • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione di oggetti di uso comune; • Cercare, selezionare e scaricare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali; • Rilevare e disegnare ambienti e luoghi; • Costruire oggetti o plastici con materiali di uso comune e di riciclo.

