



## CURRICOLO VERTICALE DISCIPLINE STEM E RUBRICHE DI VALUTAZIONE: TECNOLOGIA

### SOMMARIO

INDICAZIONI METODOLOGICHE.....	pag.2
CURRICOLO DI TECNOLOGIA INFANZIA E PRIMARIA.....	pag.3
RUBRICHE DI VALUTAZIONE DI TECNOLOGIA INFANZIA E PRIMARIA .....	pag.12
CURRICOLO DI TECNOLOGIA SECONDARIA.....	pag. 25
RUBRICHE DI VALUTAZIONE DI TECNOLOGIA SECONDARIA.....	pag.31

\

## INDICAZIONI METODOLOGICHE TECNOLOGIA

Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. È importante che la cultura tecnica faccia maturare negli allievi una pratica tecnologica etica e responsabile, lontana da inopportuni riduzionismi o specialismi e attenta alla condizione umana nella sua interezza e complessità. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi – materiali e immateriali – che l'uomo progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

Selezionando temi e problemi vicini all'esperienza dei ragazzi si sviluppa in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia e delle loro reciproche relazioni: bisogno, problema, risorsa, processo, prodotto, impatto, controllo. Il laboratorio, inteso soprattutto come modalità per accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni o fenomeni oggetto di studio, rappresenta il riferimento costante per la didattica della tecnologia.

Lo sguardo tecnologico su oggetti e sistemi di dimensione e complessità differente consente di mettere in evidenza una molteplicità di aspetti e di variabili.

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi.

Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile

# **CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
INFANZIA	PRIMARIA
VEDERE E OSSERVARE-TRASFORMARE E INTERVENIRE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</li> <li>• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.;</li> <li>• Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</li> <li>• Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità</li> <li>• Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>• Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</li> <li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>• È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <li>• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</li> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> </ul>

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO INFANZIA E PRIMARIA				
3/4 ANNI	5 ANNI	CLASSE 1 <sup>a</sup> /2 <sup>a</sup>	CLASSE 3 <sup>a</sup>	CLASSE 4 <sup>a</sup> /5 <sup>a</sup>
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE				
1. Comprendere e muoversi nello spazio seguendo le indicazioni verbali e visive.  2. Comprendere le relazioni spaziali davanti/dietro, dentro/fuori, vicini/lontano etc...  3. Individuare le prime qualità percettive di oggetti e materiali	1. Riconoscere e rappresentare una linea aperta/ chiusa orizzontale, verticale.  2. Toccare, smontare, costruire e ricostruire oggetti  3. Muoversi e orientarsi nello spazio su consegna	1. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	1. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.  2. Leggere e ricavare informazioni utili da guida d'uso o istruzioni di montaggio.	1. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.  2. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE				
1. Descrivere a grandi linee il proprio vissuto e ricostruire l'ordine di una azione.	1. Rappresentare e verbalizzare la successione temporale di eventi e azioni	1. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o	1. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto	1. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

2. Ordinare oggetti in sequenza in base alla dimensione		relative alla propria classe. 2. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.		e informazioni.  2. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
---	--	--	--	--

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE				
Svolgere attività di raggruppamento e quantificazione secondo le indicazioni date  Stimare lunghezze, (percorsi lunghi e corti).	Confrontare e operare corrispondenze tra gruppi di quantità diverse. Utilizzare strumenti tecnologici per costruire percorsi reali e fantastici. Muoversi e orientarsi nello spazio su consegna	1. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	1. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.  2. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	1. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.  2. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

CONTENUTI ED ESPERIENZE PER LE COMPETENZE INFANZIA E PRIMARIA:				
3/4 ANNI	5 ANNI	CLASSE 1 <sup>a</sup> /2 <sup>a</sup>	CLASSE 3 <sup>a</sup>	CLASSE 4 <sup>a</sup> /5 <sup>a</sup>
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE				
1. Ordinatori logici e topologici 2. Azioni in sequenza e procedure di base 3. Materiali di uso, quotidiano, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo.	1.Percorsi direzionali. 2.Conoscenza di macchine e strumenti tecnologici, funzioni e possibili usi 3. Percorso sulla base di indicazioni verbali	<b>Classe 1°</b> 1.Conoscenza dei materiali: <ul style="list-style-type: none"> <li>- La carta.</li> <li>- La plastica.</li> <li>- Il vetro.</li> <li>- Il metallo.</li> <li>- La stoffa.</li> <li>- Il legno.</li> <li>-</li> </ul> <b>Classe 2°</b> 1.Proprietà di alcuni materiali come legno, vetro, plastica, metalli... 2.Le principali caratteristiche dei materiali. 3.Oggetti, parti che li compongono e materiali di cui sono costituiti.	1. Materiali e loro caratteristiche 2. Oggetti e parti che li compongono. 3. Oggetti e materiali a confronto.	<b>Classe 4°</b> 1. Analisi relativa alla correlazione tra gli elementi naturali e i possibili interventi dell'uomo, attraverso la visione di documentari, lezioni frontali e conversazioni guidate. 2. Differenza fra tecnica e tecnologia 3. Energia e consumi. 4. I mezzi di trasporto. 5. Le caratteristiche dei materiali.  <b>Classe 5°</b> 1. L'energia e il rispetto ambientale. 2. Il riciclo di materie. 3. Tabelle a doppia entrata.



**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

				<p>4. Aspetti principali della tecnologia dell'informazione e della comunicazione</p> <p>5. Le risorse naturali, rinnovabili e non.</p> <p>6. Macchine e motori.</p> <p>7. Computer e robot.</p> <p>8. Manuali d'uso e/o istruzioni di montaggio di oggetti della quotidianità.</p>
<b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>				
<p>1. Azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>2. "lettura", decodifica di simboli e immagini, per uso propedeutico del coding</p>	<p>1. Ambiente reale e ambiente virtuale</p>	<p>1.Oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>2.Realizzazione di un lapbook sulla raccolta differenziata.</p>	<p>1.Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati.</p>	<p><b>Classe 4<sup>a</sup></b></p> <p>1.Attività laboratoriale: consultare volantini, etichette e altri documenti di tipo tecnico e commerciale.</p> <p>2.Lavori individuali/di gruppo e semplici esperimenti, al fine di comprendere le differenze tra oggetti del passato e oggetti di oggi.</p> <p><b>Classe 5<sup>a</sup></b></p> <p>1. Applicativi del computer: Word, Power Point.</p> <p>2.La Rete Internet.</p> <p>3. I rischi del web.</p> <p>4. Le netiquette del web.</p> <p>5. Coding: unplugged e tecnologico.</p>
<b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>				

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Raggruppamenti e quantificatori</li> <li>2. Coding unplugged (reticolo)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Computer/tablet a fini didattici per corrispondenze tra gruppi</li> <li>2. Coding con dispositivi elettronici ( robot).</li> <li>3. Reticolo e frecce direzionali con l'uso di dispositivi digitali.</li> </ol>	<p><b>Classe 1<sup>a</sup></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Manufatti d'uso comune, decorazioni.</li> <li>2.Attività grafica e manuale.</li> <li>3. Osservazioni critiche.</li> </ol> <p><b>Classe 2<sup>a</sup></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Realizzazione di manufatti di uso comune anche in gruppo. Realizzazione di decorazioni e origami.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Realizzazione di manufatti di uso comune anche in gruppo.</li> <li>2. Conoscere e usare un software didattico strutturato.</li> </ol>	<p><b>Classe 4<sup>a</sup></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizzazione di piccoli oggetti con materiale di riciclo.</li> <li>2. Ricerche nel web.</li> <li>3. Uso del PC, al fine di comprendere le funzioni delle varie icone in un programma di videoscrittura.</li> <li>4. Realizzazione di un ebook.</li> <li>5. Uso di semplici rappresentazioni grafiche e non.</li> <li>6. Lavori in itinere per un uso consapevole di sussidi didattici e multimediali.</li> <li>7. Lezioni frontali e conversazioni guidate per una maggiore consapevolezza dell'uso del pc e della nuova tecnologia.</li> </ol>
--	---	--	--	---

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

				<p><b>Classe 5ª</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Struttura e funzione del PC.</li> <li>3. Applicativi del computer: Word, Power Point, Google Heart.</li> <li>4. Robotica educativa.</li> <li>5. Coding con applicativi.</li> <li>6. Code week.</li> <li>7. L'Ora del Codice.</li> <li>8. Strumenti scolastici (squadre e compasso) per effettuare rappresentazioni grafiche più precise.</li> <li>9. Schemi, tabelle e grafici per sistematizzare meglio dati raccolti e/o conoscenze.</li> </ol>
--	--	--	--	---

# RUBRICHE DI VALUTAZIONE INFANZIA E PRIMARIA

## GEOGRAFIA

### SEZIONI 3 E 4 ANNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**COMPETENZA CHIAVE:** Competenze di base in matematica, geo- scienze e tecnologia.

- Imparare a imparare.

**COMPETENZA SPECIFICA:-** Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresentare il paesaggio e ricostruire le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.
- Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
<b>ORIENTAMENTO</b>	1. Cominciare ad orientarsi nello spazio attraverso l'interiorizzazione di concetti topologici.	L'alunno si orienta nello spazio conoscendo i concetti topologici in maniera autonoma.	L'alunno si orienta nello spazio attraverso l'interiorizzazione dei concetti topologici.	L'alunno si orienta nello spazio utilizzando le risorse fornite dal docente in modo non autonomo ma con continuità.	L'alunno si orienta nello spazio solo con l'aiuto del docente.
<b>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFIA</b>	1. Cominciare a comprendere gli indicatori temporali prima-adesso-dopo.	L'alunno comprende senza difficoltà gli indicatori temporali in modo autonomo e con continuità.	L'alunno comprende gli indicatori temporali in situazioni note.	L'alunno comprende gli indicatori temporali in modo autonomo ma discontinuo.	L'alunno comprende gli indicatori temporali unicamente con l'aiuto del docente.
<b>PAESAGGIO</b>	1. Riconoscere e denominare le condizioni atmosferiche.	L'alunno riconosce e denomina le condizioni atmosferiche in modo autonomo e con continuità.	L'alunno riconosce e denomina le condizioni atmosferiche senza difficoltà.	L'alunno riconosce e denomina le condizioni atmosferiche non autonomamente ma con continuità.	L'alunno riconosce e denomina le condizioni atmosferiche unicamente con il supporto del docente.
<b>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</b>	1. Osservare ed esplorare l'ambiente e non.	L'alunno osserva ed esplora l'ambiente e non in modo autonomo e con continuità in situazioni note e non note.	L'alunno osserva ed esplora l'ambiente.	L'alunno osserva l'ambiente e non in modo non autonomo ma con continuità.	L'alunno osserva ed esplora l'ambiente e non unitamente con l'aiuto del docente.

## GEOGRAFIA

### SEZIONI 5 ANNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**COMPETENZA CHIAVE:** -Competenze di base in matematica, geo- scienze e tecnologia.

- Imparare a imparare.

**COMPETENZA SPECIFICA:** Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

- Individuare trasformazioni nel paesaggio naturale e antropico.
- Rappresentare il paesaggio e ricostruire le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni.
- Orientarsi nello spazio fisico e nello spazio.

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
<b>ORIENTAMENTO</b>	1. Sapersi orientare nello spazio attraverso l'interiorizzazione dei concetti topologici.	L'alunno si orienta nello spazio avendo interiorizzato i concetti topologici in situazioni note e in modo autonomo.	L'alunno si sa orientare nello spazio senza difficoltà.	L'alunno si sa orientare nello spazio in modo non autonomo ma con continuità.	L'alunno si orienta nello spazio con il supporto del docente.
<b>LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ</b>	1. Riconosce le sequenze di una esperienza vissuta dimostrando consapevolezza della successione degli eventi.	L'alunno riconosce le sequenze di un'esperienza utilizzando le risorse fornite dal docente sia reperite altrove in modo autonomo e con continuità.	L'alunno riconosce le sequenze di un'esperienza vissuta senza difficoltà.	L'alunno riconosce le sequenze di un'esperienza vissuta in maniera non autonoma ma con continuità.	L'alunno riconosce le sequenze di un'esperienza vissuta con il supporto del docente.
<b>PAESAGGIO</b>	1. Conoscere il territorio circostante attraverso l'osservazione diretta.	L'alunno conosce il territorio circostante in modo autonomo e con continuità.	L'alunno conosce il territorio circostante senza difficoltà.	L'alunno conosce il territorio circostante in modo non autonomo ma con continuità.	L'alunno conosce il territorio circostante unicamente con l'aiuto del docente.

**RUBRICHE DI VALUTAZIONE DI TECNOLOGIA**  
**CLASSI PRIME E SECONDE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

**COMPETENZA CHIAVE:** competenza in campo tecnologico, competenza digitale, competenza personale, sociale  
e capacità di imparare ad imparare

**COMPETENZA SPECIFICA:**

- Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- 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 razionale 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.
- Si orienta nello spazio
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

È consapevole dell'identità digitale dei rischi della rete e come riuscire ad individuarli per poter navigare in maniera sicura

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

CLASSI PRIME	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività proposte, sa individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso. È in grado di osservarne le proprietà e le loro funzioni primarie, classificandoli e raggruppandoli, con piena autonomia e consapevolezza, riuscendo ad</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività proposte, sa individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso. È in grado di osservarne le proprietà e le loro funzioni primarie, classificandoli e raggruppandoli, con autonomia e consapevolezza, riuscendo ad</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività proposte, sa individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso. È in grado di osservarne le proprietà e le loro funzioni primarie, classificandoli e raggruppandoli, con</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività proposte, sa individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso. È in grado di utilizzare alcune conoscenze, abilità e competenze per osservarne le proprietà e le loro funzioni primarie, classificandoli e raggruppandoli,</p>	<p>L'alunno svolge le attività proposte, sa individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso, principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare alcune conoscenze e abilità per osservarne le proprietà e le loro funzioni primarie,</p>	<p>L'alunno non riesce abitualmente ad individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso, anche se guidato dal docente. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per classificare e raggruppare semplici oggetti di uso quotidiano. Non è in grado di eseguire semplici istruzioni date per la realizzazione di un manufatto. Non sa</p>



**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

		affrontare anche situazioni complesse e non proposte in precedenza. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per mettere in relazione il pensare con il fare. Sa affrontare situazioni problematiche in modo originale e personale ipotizzando soluzioni, individuando possibili strategie risolutive. Si esprime correttamente con particolare proprietà di linguaggio, in modalità adeguate al contesto.	affrontare anche situazioni complesse. È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per mettere in relazione il pensare con il fare. Sa affrontare situazioni problematiche ipotizzando soluzioni. Si esprime correttamente con proprietà di linguaggio, in modalità adeguate al contesto.	È in grado di utilizzare conoscenze, abilità e competenze con continuità per mettere in relazione il pensare con il fare. Sa affrontare situazioni problematiche ipotizzando soluzioni. Si esprime correttamente, collegando le principali informazioni e usando un linguaggio adeguato al contesto.	con parziale autonomia e consapevolezza. È in grado di eseguire le istruzioni date per la realizzazione di un manufatto. Sa affrontare semplici situazioni problematiche, ipotizzando soluzioni. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto.	classificandoli e raggruppandoli generalmente con l'aiuto del docente. È in grado di eseguire semplici istruzioni date per la realizzazione di un manufatto. Sa affrontare semplici situazioni problematiche, con qualche incertezza, anche se analoghe a quelle già sostenute in precedenza. Si esprime con un lessico semplice	affrontare situazioni problematiche e anche semplici e analoghe a quelle già sostenute in precedenza. Si esprime con incertezza e in maniera non adeguata al contesto
--	--	--	--	--	--	--	---

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

CLASSI SECONDE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività con piena autonomia e consapevolezza affrontando anche situazioni complesse non proposte in precedenza con originalità e spirito critico. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche in modo autonomo, appropriato e completo. Crea semplici oggetti e spiega i passaggi per</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività con adeguata autonomia e consapevolezza affrontando anche situazioni complesse. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche in modo autonomo e sicuro. Crea semplici oggetti e spiega i passaggi per realizzarli in modo sicuro. È autonomo nell'applicazione delle abilità,</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività con buona autonomia e consapevolezza risolvendo problemi con qualche difficoltà già affrontata in precedenza. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche in modo adeguato. Crea semplici oggetti e spiega i passaggi per realizzarli in modo</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza affrontando compiti e problemi non particolarmente complessi. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche in modo abbastanza adeguato. Crea semplici oggetti e spiega i passaggi per realizzarli in modo sostanzialmente adeguato. Applica le abilità principalmente in</p>	<p>L'alunno svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche in parziale autonomia e in maniera superficiale. Crea semplici oggetti e spiega i passaggi per realizzarli in maniera essenziale. Applica le abilità in modo limitato solo su</p>	<p>L'alunno non riesce abitualmente a svolgere e a portare a termine le attività proposte. Riconosce e classifica oggetti e materiali diversi, ne distingue funzioni e caratteristiche con molta difficoltà e solo se guidato. Ha difficoltà a creare semplici oggetti e spiegare i passaggi per realizzarli. Mostra difficoltà significative nell'applicazione delle abilità e necessita di supporto costante. Non riesce a utilizzare i termini specifici della disciplina in modo adeguato.</p>

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

		<p>realizzarli in modo corretto ed esaustivo. Dimostra autonomia e sicurezza nell'applicazione delle abilità e nella rielaborazione personale. Utilizza con piena padronanza i termini specifici della disciplina.</p>	<p>anche in contesti diversi, con una buona capacità di rielaborazione. Utilizza con padronanza i termini specifici della disciplina.</p>	<p>adeguato. Applica le abilità in modo autonomo nelle situazioni note, ma con qualche difficoltà nei contesti più complessi. Usa i termini specifici della disciplina in modo abbastanza corretto.</p>	<p>situazioni note, necessitando di supporti in contesti più articolati. Utilizza i termini specifici della disciplina in modo incerto e con imprecisioni.</p>	<p>compiti affrontati in precedenza e con guida dell'insegnante . Usa i termini specifici della disciplina in modo limitato e poco preciso.</p>	
--	--	--	---	---	--	---	--

**RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA**  
**CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**

**COMPETENZA CHIAVE:** competenza in campo tecnologico, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare  
**COMPETENZA SPECIFICA:**

- Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- 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 razionale 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.
- Si orienta nello spazio
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
- È consapevole dell'identità digitale dei rischi della rete e come riuscire ad individuarli per poter navigare in maniera sicura.

CLASSI TERZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
	<p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a</p>	<p>L'alunno ha acquisito un'ottima padronanza dei contenuti disciplinari e sa applicarli in modo preciso e innovativo nelle attività pratiche. Dimostra ottime abilità nell'utilizzo degli strumenti e delle</p>	<p>L'alunno svolge e porta a termine le attività con piena autonomia e consapevolezza, affrontando anche situazioni complesse. Dimostra una buona capacità di rielaborazione personale, utilizzando</p>	<p>L'alunno ha una buona comprensione dei contenuti relativi alla disciplina e riesce ad applicarli correttamente in diverse situazioni. Il linguaggio tecnico</p>	<p>L'alunno dimostra un parziale impegno nelle attività di progettazione e realizzazione di manufatti, mostrando, a volte difficoltà nel completare le attività in modo autonomo e</p>	<p>L'alunno ha acquisito solo una conoscenza di base dei contenuti disciplinari. Svolge le attività principalmente sotto la guida e con il supporto del docente. È in grado di applicare</p>	<p>L'alunno non riesce abitualmente a svolgere le attività, anche con il supporto del docente. La sua capacità di pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto è</p>

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

	seconda delle diverse situazioni.	tecnologie. È in grado di progettare e realizzare con creatività e competenza la fabbricazione di un semplice oggetto. Si esprime correttamente, con capacità critica e di argomentazione, utilizzando modalità adeguate al contesto. Mostra piena autonomia nello studio e nella realizzazione di attività con un impegno costante e una continua curiosità verso le nuove conoscenze.	un linguaggio tecnico abbastanza appropriato. È in grado di applicare conoscenze, abilità e competenze in modo costante, dimostrando una buona capacità di analisi e sintesi nella risoluzione di compiti anche difficili. Mostra un atteggiamento attivo e positivo verso i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso corretto e responsabile.	utilizzato è corretto e adeguato al contesto. Partecipa attivamente e in modo abbastanza autonomo alle attività.	preciso. È in grado di utilizzare le conoscenze e abilità acquisite, per affrontare semplici problemi. Si esprime correttamente, con un lessico semplice e adeguato al contesto. Inizia a pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.	alcune conoscenze e abilità per svolgere semplici compiti solo se già affrontati in precedenza. La rielaborazione dei contenuti è limitata e il linguaggio tecnico utilizzato risulta incerto ed impreciso.	limitata. Applica solo saltuariamente conoscenze e abilità per svolgere alcuni semplici compiti. Si esprime con un linguaggio incerto e in maniera non adeguata al contesto.
--	-----------------------------------	---	--	--	--	---	--

**RUBRICHE DI VALUTAZIONE TECNOLOGIA**  
**CLASSI QUARTE E QUINTE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

**COMPETENZA CHIAVE:** competenza in campo tecnologico, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare  
**COMPETENZA SPECIFICA:**

- Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- 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 razionale 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.
- Si orienta nello spazio
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo..
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

È consapevole dell'identità digitale dei rischi della rete e come riuscire ad individuarli per poter navigare in maniera sicura.

CLASSI QUARTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
	-Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare e misurare semplici figure. -Riconoscere le	L'alunno svolge e porta a termine le attività con piena autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare anche situazioni complesse e non	L'alunno svolge e porta a termine le attività con piena autonomia e consapevolezza, riuscendo ad affrontare situazioni complesse. Si	L'alunno svolge e porta a termine le attività con piena autonomia e consapevolezza. Si esprime correttamente ed espone e collega le	L'alunno svolge e porta a termine le attività con parziale autonomia e consapevolezza, svolgendo attività non	L'alunno svolge e porta a termine le attività con limitata autonomia e principalmente con la guida del docente, svolgendo attività	L'alunno non riesce a svolgere abitualmente le attività proposte, anche

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

	funzioni principali di una applicazione informatica per reperire notizie e informazioni. -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	proposte in precedenza. Si esprime correttamente ed espone con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina evidenziando capacità critica e di argomentazione del proprio punto di vista, con modalità adeguate al contesto.	esprime correttamente ed espone con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina e argomentando il proprio punto di vista, con modalità adeguate al contesto.	principali informazioni, usando il linguaggio specifico con modalità adeguate al contesto.	particolarmente complesse. Si esprime correttamente, usando un lessico semplice ed adeguato al contesto.	non particolarmente complesse e solo già affrontate in precedenza. Si esprime con un lessico limitato e con qualche incertezza.	con la guida del docente, svolge attività semplici in modo saltuario. Si esprime con incertezza e i collegamenti tra le informazioni non sono adeguati al contesto.
<b>CLASSI QUINTE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OTTIMO</b>	<b>DISTINTO</b>	<b>BUONO</b>	<b>DISCRETO</b>	<b>SUFFICIENTE</b>	<b>NON SUFFICIENTE</b>
	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	L'alunno cerca e seleziona autonomamente informazioni pertinenti su internet in modo consapevole. Affronta	L'alunno svolge il compito in modo prevalentemente autonomo, dimostrando una piena consapevolezza nell'uso di internet per	L'alunno porta avanti l'attività con un buon grado di autonomia, riesce ad affrontare compiti e	L'alunno necessita di supporto per completare il compito e affrontare situazioni semplici. Le conoscenze e	L'alunno riesce a completare il compito solo con un sostegno costante. Gestisce situazioni molto semplici e applica le conoscenze	L'alunno non riesce a portare avanti l'attività nemmeno con aiuto

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

		situazioni complesse, gestisce diversi aspetti organizzativi e utilizza con sicurezza le proprie conoscenze e abilità tecnologiche. Si esprime in modo chiaro e preciso.	reperire informazioni. Riesce ad affrontare situazioni complesse e utilizza in modo efficace le conoscenze e le abilità tecnologiche. La capacità di espressione è corretta, con particolare proprietà di linguaggio.	problemi non particolarmente complessi, utilizza in modo soddisfacente le conoscenze e le abilità tecnologiche. Si esprime in modo comprensibile, con un linguaggio adeguato al contesto.	abilità tecnologiche sono applicate in modo limitato e la capacità di espressione è comprensibile ma poco strutturata.	tecnologiche in modo basilare. L'espressione è frammentaria e poco chiara.	del docente . Non dimostra autonomia, incontra difficoltà anche nelle situazioni più semplici e non utilizza le conoscenze tecnologiche in modo adeguato. L'espressione è poco comprensibile.
--	--	--	---	---	--	--	---



CURRICOLO

TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

*SECONDARIA DI PRIMO GRADO*

VEDERE E OSSERVARE-TRASFORMARE E INTERVENIRE

- L'alunno **riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici** e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- **Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia** coinvolte.
- E' in grado di **ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione** o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- **Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune** ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- **Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale.**
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi e **tabelle informazioni sui beni e sui servizi disponibili sul mercato** in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le **proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione** ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- **Sa utilizzare** comunicazioni procedurali ed **istruzioni tecniche per eseguire** in maniera metodica e razionale **compiti operativi complessi** anche collaborando e **cooperando con i compagni**
- **Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e infografiche**, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del **disegno tecnico** o altri **linguaggi** multimediali e di **programmazione**.

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
CLASSE 1 <sup>a</sup>	CLASSE 2 <sup>a</sup>	CLASSE 3 <sup>a</sup>
<b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>		
<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi;</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità;</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi;</li> <li>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità;</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi;</li> <li>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità;</li> </ul>
<b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>		
<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;</li> </ul>

**ISTITUTO COMPRENSIVO “CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

<p>tecnologiche di vari materiali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;</li> </ul> <p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano;</li> </ul>	<p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell’ambiente scolastico;</li> <li>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul>	<p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell’ambiente scolastico;</li> <li>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>		
<p><b>Tecnologia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> <p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> <p><b>Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot;</li> </ul>	<p><b>Tecnologia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> <p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> <p><b>Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot;</li> </ul>	<p><b>Tecnologia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> <li>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni</li> </ul> <p><b>Disegno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> <p><b>Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;</li> <li>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot;</li> </ul>

**ISTITUTO COMPRENSIVO “CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

CONTENUTI ED ESPERIENZE PER LE COMPETENZE SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
CLASSE 1 <sup>a</sup>	CLASSE 2 <sup>a</sup>	CLASSE 3 <sup>a</sup>
<b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>		
<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I settori delle attività lavorative dell'uomo, i beni e i servizi, il ciclo di vita di un prodotto e l'economia circolare.</li> <li>Risorse e materiali (origine organica e inorganica).</li> <li>Origine e impieghi dei materiali organici: legno, carta, fibre tessili;</li> <li>Origine e impieghi dei materiali inorganici: vetro, ceramica, metalli e plastiche.</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Costruzione delle figure geometriche piane.</li> <li>Introduzione alla grafica</li> <li>Simmetria</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il coding e le strutture di base della programmazione</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Agricoltura e produzioni agricole;</li> <li>Tecnologie alimentari;</li> <li>L'abitazione: <ul style="list-style-type: none"> <li>tipologie edilizie</li> <li>la struttura di un edificio e i materiali da costruzione</li> <li>gli impianti tecnici e la domotica.</li> </ul> </li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approccio alle proiezioni ortogonali di figure piane, di solidi semplici e di composizioni di solidi;</li> <li>L'ambiente di lavoro CAD;</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Programmazione a blocchi mediante Scrtach;</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Fonti non rinnovabili di energia</u>: uranio e combustibili fossili, formazione, ricerca ed estrazione, trasformazione e utilizzi.</li> <li><u>Fonti rinnovabili di energia</u>: sole, acqua, vento, biomasse, geotermia, rifiuti, biocombustibili;</li> <li><u>Elettricità</u></li> <li><u>Motori</u></li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sezioni di solidi;</li> <li>Assonometria cavaliere, monometrica e isometrica di semplici solidi e composizioni complesse;</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Programmazione a blocchi mediante Scrtach e Cospaces;</li> </ul>
<b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>		
<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le proprietà dei materiali: fisico-chimiche, meccaniche e tecnologiche</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Costruzioni grafiche creative attraverso: <ul style="list-style-type: none"> <li>le strutture delle figure geometriche</li> <li>il modulo</li> </ul> </li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Produzioni agricole: il degrado del suolo e l'impronta ecologica, la filiera alimentare e i vantaggi del consumo del prodotto km0, l'importanza della stagionalità dei prodotti, le eccellenze territoriali;</li> <li>Misure per il contenimento energetico degli edifici;</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analisi dell'incidenza sull'ambiente delle differenti tecnologie per la produzione dell'energia elettrica;</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Progettare un prodotto digitale mediante la</li> </ul>

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>La bioarchitettura;</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Progettare un prodotto digitale mediante la programmazione a blocchi;</li> </ul>	programmazione a blocchi; <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetto di un manufatto</li> </ul>
<b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>		
<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tecnologia della lavorazione dei materiali</li> <li>Riciclo e recupero dei materiali</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Costruire con carta e cartoncino</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>tecniche di conservazione degli alimenti;</li> <li>analisi e studio di un prodotto e progettazione del packaging;</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rilievo e ridisegno di un oggetto o di un ambiente domestico anche mediante l'uso di tinkercad;</li> <li>costruzione di solidi in cartoncino.</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>narrare in digitale mediante la programmazione a blocchi.</li> </ul>	<b>Tecnologia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>centrali per produzione di energia elettrica;</li> <li>buone pratiche per il risparmio energetico;</li> </ul> <b>Disegno:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>rappresentazione in CAD, visualizzazione in AR e stampa in 3D del manufatto progettato.</li> </ul> <b>Coding:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>narrare in digitale mediante la programmazione a blocchi;</li> <li>programmare un robot.</li> </ul>

# **RUBRICHE DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA**

## **I° GRADO**

## TECNOLOGIA

### CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

**COMPETENZA CHIAVE:** competenza in campo tecnologico, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

**COMPETENZA SPECIFICA:**

- Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- 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 razionale 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.
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

NUCLEI TEMATICI	LIVELLO AVANZATO VOTO 9/10	LIVELLO INTERMEDIO VOTO 7/8	LIVELLO BASE VOTO 6	LIVELLO INIZIALE VOTO 5	LIVELLO NON RAGGIUNTO VOTO 4
28					



**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025**

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manifesta una piena comprensione e padroneggia in modo completo le conoscenze degli argomenti tecnologici;</li> <li>• possiede una comprensione approfondita delle relazioni tra i processi tecnologici, l'uomo e l'ambiente;</li> <li>• utilizza in modo appropriato e disinvolto il linguaggio e la terminologia specifica;</li> <li>• manifesta una piena e completa conoscenza e applicazione delle regole del disegno tecnico;</li> <li>• attua una organizzazione formale degli elaborati corretta, molto ordinata e precisa;</li> <li>• conosce e utilizza gli strumenti informatici hardware e software in modo sicuro e consapevole;</li> </ul>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manifesta una buona comprensione e una organica conoscenza degli argomenti tecnologici;</li> <li>• possiede una coerente comprensione delle relazioni tra i processi tecnologici, l'uomo e l'ambiente;</li> <li>• utilizza in modo appropriato il linguaggio e la terminologia specifica;</li> <li>• manifesta conoscenza e applicazione più che buona delle regole del disegno tecnico;</li> <li>• attua una organizzazione formale degli elaborati corretta e ordinata;</li> <li>• conosce e utilizza gli strumenti informatici hardware e software in modo più che adeguato;</li> </ul>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manifesta un livello essenziale nella comprensione e conoscenza degli argomenti tecnologici;</li> <li>• possiede una parziale comprensione delle relazioni tra i processi tecnologici, l'uomo e l'ambiente;</li> <li>• utilizza un linguaggio semplice;</li> <li>• manifesta conoscenza e applicazione sufficiente delle regole del disegno tecnico;</li> <li>• attua una organizzazione formale degli elaborati elementare;</li> <li>• conosce e utilizza in modo essenziale gli strumenti informatici hardware e software;</li> </ul>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manifesta una comprensione e conoscenza parziale degli argomenti tecnologici;</li> <li>• possiede una frammentaria comprensione delle relazioni tra i processi tecnologici, l'uomo e l'ambiente;</li> <li>• utilizza un linguaggio elementare;</li> <li>• manifesta conoscenza e applicazione limitata delle regole del disegno tecnico;</li> <li>• attua una organizzazione formale degli elaborati incerta;</li> <li>• conosce e utilizza in modo limitato gli strumenti informatici hardware e software;</li> </ul>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manifesta una conoscenza frammentaria degli argomenti tecnologici;</li> <li>• possiede una carente comprensione delle relazioni tra i processi tecnologici, l'uomo e l'ambiente;</li> <li>• utilizza un linguaggio inappropriato;</li> <li>• manifesta lacune gravi nella conoscenza e applicazione delle regole del disegno tecnico;</li> <li>• attua una organizzazione formale degli elaborati molto impacciata;</li> <li>• conosce e utilizza in modo frammentario gli strumenti informatici hardware e software;</li> </ul>
------------------------------------	---	--	---	--	--

**ISTITUTO COMPRENSIVO "CAPONNETTO-SCIASCIA**  
**CURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA**  
**A.S.2024/2025**

<b>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetta e realizza esperienze operative in modo sicuro e disinvolto;</li> <li>è in grado di formulare ed utilizzare una corretta e personale metodologia per ideare e progettare complessi oggetti e prodotti di uso quotidiano, spaziando tra varie soluzioni.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetta e realizza esperienze operative in modo più che adeguato;</li> <li>è in grado di utilizzare una corretta metodologia per ideare e progettare complessi oggetti e prodotti di uso quotidiano.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetta e realizza esperienze operative in modo semplice;</li> <li>è in grado di applicare le conoscenze acquisite per ideare, progettare semplici oggetti e prodotti di uso quotidiano.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetta e realizza esperienze operative in modo incerto;</li> <li>applica in modo parziale le conoscenze acquisite per ideare, progettare semplici oggetti e prodotti di uso quotidiano.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progetta e realizza esperienze operative solo se guidato;</li> <li>applica in modo lacunoso le conoscenze acquisite per ideare, progettare semplici oggetti e prodotti di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-sa elaborare pienamente produzioni personali di tipo grafico e multimediale in modo corretto e autonomo utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione con soluzioni creative e originali.</li> <li>-sa utilizzare pienamente comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, attraverso diverse strategie operative, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sa elaborare produzioni personali di tipo grafico e multimediale in modo appropriato, corretto e autonomo utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione;</li> <li>sa utilizzare in modo appropriato comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>elabora produzioni personali di tipo grafico e multimediale in modo essenziale e corretto utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione;</li> <li>utilizza in modo essenziale comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, compiti operativi semplici.</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>elabora parzialmente semplici produzioni personali di tipo grafico e multimediale utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione;</li> <li>utilizza in modo parziale e con difficoltà comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti</li> </ul>	<p>L'alunno/a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>elabora con difficoltà essenziali produzioni personali di tipo grafico e multimediale utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione;</li> <li>non è in grado di utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici</li> </ul>

ISTITUTO COMPRENSIVO “CAPONNETTO-SCIASCIACURRICOLO VERTICALE E RUBRICHE DI VALUTAZIONE DISCIPLINE STEM: TECNOLOGIA  
A.S.2024/2025

				operativi semplici.	
--	--	--	--	---------------------	--