# CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

# TECNOLOGIA

| **Competenza chiave europea** | **Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria** | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Documenti di riferimento** | Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025<br>D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024<br>Raccomandazione Europea 4.6.2018 C 189/11<br>Quadro comune di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER)<br>Framework DigComp 2.2<br>Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1959 | | | |
| **Classe** | **PRIMA** | | | |
| **NUCLEI FONDANTI** | **OBIETTIVI GENERALI** | **OBIETTIVI SPECIFICI** | **CONOSCENZE** | **COMPETENZE ATTESE** |
| **VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE**<br><br>**PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE**<br><br>**INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**<br><br>**INFORMATICA** | Ordinare e classificare secondo criteri complessi e autonomi.<br><br>Individuare e selezionare strategie risolutive efficaci.<br><br>Trasferire relazioni causali, analogiche e di differenza tra contesti.<br><br>Valutare i fenomeni con criteri interiorizzati.<br><br>Costruire concetti e relazioni da osservazioni ed esplorazioni.<br><br>Valutare l'attendibilità di fonti di informazione scientifica e tecnologica.<br><br>Applicare il pensiero logico-scientifico per analizzare fenomeni del mondo reale. | **Vedere, osservare e sperimentare**<br>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.<br>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.<br>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.<br><br>**Prevedere, immaginare e progettare**<br>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.<br>• Valutare le conseguenze di scelte progettuali o tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità. | Tecnologia, bisogni e processo produttivo.<br><br>Oggetti di uso comune: funzione, impiego e rapporto con i bisogni dell'uomo.<br><br>Disegno tecnico di base: strumenti del disegno, segni grafici, ordine e precisione nel tratto.<br><br>Costruzioni geometriche di base.<br><br>Materiali: caratteristiche e proprietà di base.<br><br>Tecnologia digitale e informatica di base.<br><br>Hardware e software. Gestione di file e cartelle, uso del cloud scolastico, documenti digitali.<br><br>Pacchetto Office.<br><br>Programmazione per semplici produzioni di tipo narrativo, comunicativo, di | • Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.<br>• Essere in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.<br>• Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali e saper utilizzare semplici strumenti seguendo procedure e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche in collaborazione.<br>• Utilizzare adeguate risorse |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.<br><br>**Intervenire, trasformare e produrre**<br>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.<br>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web.<br>• Utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le informazioni di proprio interesse.<br>• Connettere dispositivi informatici tra di loro e con periferiche, anche per realizzare semplici esperienze di raccolta ed analisi dati e di controllo di dispositivi esterni.<br>• Comprendere il valore dei dati personali e sensibili, valutare con spirito critico le informazioni reperite in rete e | storytelling e gamification. | materiali, informative e organizzative per la concezione e realizzazione di semplici prodotti, interpretando testi informativi, tabelle e schede tecniche per raccogliere dati utili alla valutazione di beni o servizi in base a criteri diversi (funzionali, economici, ambientali, etici).<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere a livello generale l'architettura di principio (fisica e funzionale) di un sistema informatico, le sue principali componenti hardware e software e i meccanismi fondamentali di Internet.<br>• Agire in modo consapevole e responsabile nell'uso delle tecnologie informatiche anche online. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | comprendere i rischi sociali connessi alla raccolta sistematica dei dati. | | |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE<br>*TECNOLOGIA CLASSE PRIMA* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **COMPETENZE SPECIFICHE** | **D<br>LIVELLO INIZIALE<br>(L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.)** | **C<br>LIVELLO BASE<br>(L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.)** | **B<br>LIVELLO INTERMEDIO<br>(L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite.)** | **A<br>LIVELLO AVANZATO<br>(L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile.)** |
| **Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo** | Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico. | Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico. | Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico. | Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti. |
| **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.** | - Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce in modo basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di essi. | - 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.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. |
| **Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.** | - È in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce le caratteristiche principali delle attuali tecnologie. | - È in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce le caratteristiche principali delle attuali tecnologie e i principali impatti sull'ambiente. | - È in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce le caratteristiche principali delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente. | - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce in ogni tecnologia opportunità e rischi. |

| Competenza chiave europea | **Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria** | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Documenti di riferimento** | Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025<br>D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024<br>Raccomandazione Europea 4.6.2018 C 189/11<br>Quadro comune di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER)<br>Framework DigComp 2.2<br>Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1959 | | | |
| **Classe** | **SECONDA** | | | |
| **NUCLEI FONDANTI** | **OBIETTIVI GENERALI** | **OBIETTIVI SPECIFICI** | **CONOSCENZE** | **COMPETENZE ATTESE** |
| **VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE**<br><br>**PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE**<br><br>**INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**<br><br>**INFORMATICA** | Ordinare e classificare secondo criteri complessi e autonomi.<br><br>Individuare e selezionare strategie risolutive efficaci.<br><br>Trasferire relazioni causali, analogiche e di differenza tra contesti.<br><br>Valutare i fenomeni con criteri interiorizzati.<br><br>Costruire concetti e relazioni da osservazioni ed esplorazioni.<br><br>Valutare l'attendibilità di fonti di informazione scientifica e tecnologica.<br><br>Applicare il pensiero logico-scientifico per analizzare fenomeni del mondo reale. | **Vedere, osservare e sperimentare**<br>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.<br>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.<br>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.<br>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.<br><br>**Prevedere, immaginare e progettare**<br>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.<br>• Valutare le conseguenze di scelte progettuali o tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità. | Materiali e loro proprietà.<br><br>Proiezioni ortogonali di figure piane.<br><br>Lettura e interpretazione di semplici rappresentazioni tecniche.<br><br>Pacchetto Office.<br><br>Presentazioni digitali.<br><br>Coding per attività di narrazione, comunicazione, animazione e gamification.<br><br>Uso di strumenti digitali per organizzare, elaborare e comunicare contenuti. | • Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.<br>• Essere in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.<br>• Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali e saper utilizzare semplici strumenti seguendo procedure e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche in collaborazione.<br>• Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la concezione e realizzazione di semplici prodotti, interpretando testi informativi, tabelle |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.<br>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.<br><br>**Intervenire, trasformare e produrre**<br>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.<br>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, anche avvalendosi di software specifici.<br>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.<br>• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web.<br>• Utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le | | e schede tecniche per raccogliere dati utili alla valutazione di beni o servizi in base a criteri diversi (funzionali, economici, ambientali, etici).<br>• Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.<br>• Concepire e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere a livello generale l'architettura di principio (fisica e funzionale) di un sistema informatico, le sue principali componenti hardware e software e i meccanismi fondamentali di Internet.<br>• Agire in modo consapevole e responsabile nell'uso delle tecnologie informatiche anche online. Selezionare ed utilizzare programmi e servizi software per uno |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | informazioni di proprio interesse.<br>• Connettere dispositivi informatici tra di loro e con periferiche, anche per realizzare semplici esperienze di raccolta ed analisi dati e di controllo di dispositivi esterni.<br>• Comprendere il valore dei dati personali e sensibili, valutare con spirito critico le informazioni reperite in rete e comprendere i rischi sociali connessi alla raccolta sistematica dei dati.<br>• Selezionare e usare i contenuti e gli strumenti digitali più appropriati per i propri obiettivi espressivi, usando ambienti adatti. | | specifico obiettivo e per espressione personale. |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE<br>*TECNOLOGIA CLASSE SECONDA* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **COMPETENZE SPECIFICHE** | **D<br>LIVELLO INIZIALE<br>(L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)** | **C<br>LIVELLO BASE<br>(L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)** | **B<br>LIVELLO INTERMEDIO<br>(L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)** | **A<br>LIVELLO AVANZATO<br>(L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)** |
| **Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo** | Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. |
| **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.** | - Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce in modo basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di essi. | - 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.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. |
| **Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.** | - È in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce alcuni vantaggi e svantaggi delle attuali tecnologie. | - È in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce i principali vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i principali impatti sull'ambiente. | - È in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce i vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente. | - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce in ogni innovazione opportunità e rischi. |

| Competenza chiave europea | **Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria** | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Documenti di riferimento** | Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025<br>D.M. n. 14 del 30 gennaio 2024<br>Raccomandazione Europea 4.6.2018 C 189/11<br>Quadro comune di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER)<br>Framework DigComp 2.2<br>Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1959 | | | |
| **Classe** | **TERZA** | | | |
| **NUCLEI FONDANTI** | **OBIETTIVI GENERALI** | **OBIETTIVI SPECIFICI** | **CONOSCENZE** | **COMPETENZE ATTESE** |
| **VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE**<br><br>**PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE**<br><br>**INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**<br><br>**INFORMATICA** | Ordinare e classificare secondo criteri complessi e autonomi.<br><br>Individuare e selezionare strategie risolutive efficaci.<br><br>Trasferire relazioni causali, analogiche e di differenza tra contesti.<br><br>Valutare i fenomeni con criteri interiorizzati.<br><br>Costruire concetti e relazioni da osservazioni ed esplorazioni.<br><br>Valutare l'attendibilità di fonti di informazione scientifica e tecnologica.<br><br>Applicare il pensiero logico-scientifico per analizzare fenomeni del mondo reale. | **Vedere, osservare e sperimentare**<br>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.<br>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.<br>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.<br><br>**Prevedere, immaginare e progettare**<br>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.<br>• Valutare le conseguenze di scelte progettuali o tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità.<br>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. | Credibilità e affidabilità delle fonti digitali.<br><br>Ricerche efficaci su Internet.<br><br>Fake news, fact-checking e phishing.<br><br>Diritti d'autore e uso corretto dei contenuti digitali.<br><br>Forme di energia.<br><br>Classificazione delle fonti energetiche.<br><br>Energie non rinnovabili.<br><br>Energie rinnovabili.<br><br>Corrente elettrica.<br><br>Semplici circuiti elettrici.<br><br>Macchine semplici, trasmissione del moto e meccanismi.<br><br>Metodi di rappresentazione: proiezioni ortogonali e assonometriche di figure piane e solide.<br><br>Costruzione di solidi a partire dal loro sviluppo.<br><br>Applicativi per il disegno tridimensionale. | • Riconoscere e descrivere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni, individuando e riconoscendo le diverse forme di energia coinvolte e le relazioni dei sistemi tecnologici con gli esseri viventi e gli elementi naturali.<br>• Essere in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi, e saper riconoscere situazioni di rischio nelle attività pratiche e tecnologiche, adottando misure adeguate per operare in modo sicuro.<br>• Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali e saper utilizzare semplici strumenti seguendo procedure e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | **Intervenire, trasformare e produrre**<br>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.<br>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.<br>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.<br>• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web.<br>• Utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le informazioni di proprio interesse.<br>• Connettere dispositivi informatici tra di loro e con periferiche, anche per realizzare semplici esperienze di raccolta ed analisi dati e di controllo di dispositivi esterni.<br>• Comprendere il valore dei dati personali e sensibili, valutare con spirito critico le informazioni reperite in rete e comprendere i rischi sociali connessi alla raccolta sistematica dei dati. | Presentazioni digitali per comunicare contenuti disciplinari. | operativi complessi, anche in collaborazione.<br>• Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la concezione e realizzazione di semplici prodotti, interpretando testi informativi, tabelle e schede tecniche per raccogliere dati utili alla valutazione di beni o servizi in base a criteri diversi (funzionali, economici, ambientali, etici).<br>• Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.<br>• Concepire e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.<br><br>**Informatica**<br>• Comprendere a livello generale l'architettura di principio (fisica e funzionale) di un sistema informatico, le sue principali componenti hardware e software e i meccanismi fondamentali di Internet.<br>• Agire in modo consapevole e responsabile nell'uso |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | • Selezionare e usare i contenuti e gli strumenti digitali più appropriati per i propri obiettivi espressivi, usando ambienti adatti. | | delle tecnologie informatiche anche online. Selezionare ed utilizzare programmi e servizi software per uno specifico obiettivo e per espressione personale. |

| RUBRICA DI VALUTAZIONE<br>*TECNOLOGIA CLASSE TERZA* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **COMPETENZE SPECIFICHE** | **D<br>LIVELLO INIZIALE<br>(L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)** | **C<br>LIVELLO BASE<br>(L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)** | **B<br>LIVELLO INTERMEDIO<br>(L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)** | **A<br>LIVELLO AVANZATO<br>(L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)** |
| **Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo** | Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali. | Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. |
| **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.** | - Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce in modo basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente. | - Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse. | - 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.<br><br>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. |
| **Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.** | - È in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce alcuni vantaggi e svantaggi delle attuali tecnologie. | - È in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce i principali vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i | - È in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.<br><br>- Riconosce i vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente. | - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.<br>- Riconosce in ogni innovazione opportunità e rischi. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | principali impatti sull'ambiente. | | |