

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA - IC "MARTA RUSSO"



NUCLEI FONDANTI DELLA DISCIPLINA

- Vedere, osservare e sperimentare
- Prevedere e immaginare
- Intervenire e trasformare

PROFILO E COMPETENZE DI TECNOLOGIA ATTESE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

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.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- La competenza di riferimento: "Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia"
La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.
- Le altre competenze: Comunicazione nella madrelingua, Comunicazione nelle lingue straniere, Competenza digitale, Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche, Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Consapevolezza ed espressione culturale.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE ALLA FINE DI OGNI GRADO DI SCUOLA

| | | |
|---|---|--|
| <p>Tutti i campi d'esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> | <p>Tutte le discipline, con particolare riferimento a: TECNOLOGIA</p> | |
| <p align="center">AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA</p> | <p align="center">AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> | <p align="center">AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</p> |
| <p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> | <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 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. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> | <p>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. È 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 o tabelle informazioni sui beni o 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 e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p> |

| UNITA' FORMATIVA | | TECNOLOGIA | | SCUOLA DELL'INFANZIA | |
|----------------------------|---------------------------------------|--|--|--|--|
| | | CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO | | | |
| COMPETENZE ATTESE | AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA | <p>A. Vedere, osservare e sperimentare Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>B. Prevedere e immaginare Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>C. Intervenire e trasformare Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> | | | |
| | | CONOSCENZE (SAPERE) | | ABILITÀ (SAPER FARE) | |
| | | ANNI TRE | | | |
| | | <p>A. La propria classe, la collocazione degli oggetti personali e di uso comune.</p> <p>B. Le varie routine scolastiche.</p> | | <p>A. Collocare e riporre gli oggetti personali e di uso comune al proprio posto.</p> <p>B. Eseguire semplici consegne.</p> | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ANNI QUATTRO | <p>A. I principali materiali di uso comune naturali e artificiali (carta, plastica, legno, lana, stoffa...).</p> <p>B. Gli eventi temporali.</p> <p>C. I 5 sensi nella manipolazione dei materiali.</p> | | <p>A. Riconoscere gli elementi in base al colore, la forma, la dimensione.</p> <p>B. Eseguire le prime registrazioni in tabella.</p> <p>C. Manipolare i vari materiali, anche di riciclo e realizzare semplici prodotti.</p> | |
| | | ANNI CINQUE | | | |
| | | <p>A. I principali materiali di uso comune naturali e artificiali (carta, plastica, legno, lana, stoffa, ...).</p> <p>B. Semplici istruzioni d'uso.</p> <p>C. I 5 sensi e il loro utilizzo. Il mouse e il suo utilizzo.</p> | | <p>A. Cogliere e riportare le differenze degli oggetti in base alle caratteristiche di colore, forma e dimensione.</p> <p>B. Effettuare corrispondenze ed eseguire associazioni logiche. Fare seriazioni con alcuni materiali. Eseguire registrazioni in tabella.</p> <p>C. Creare manufatti con vari materiali, anche di riciclo. Riuscire a direzionare il cursore del mouse.</p> | |

| UNITA' FORMATIVA | | SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA: TECNOLOGIA | |
|----------------------------|----------------------------------|---|--|
| COMPETENZE ATTESE | AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | <p>A. Vedere, osservare e sperimentare L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>B. Prevedere e immaginare 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. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>C. Intervenire e trasformare Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> | |
| | | | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CLASSI PRIME | <p>CONOSCENZE (SAPERE)</p> <p>A-B. I materiali di cui sono fatti i principali oggetti di uso comune. Le parti principali costitutive di un computer.</p> <p>C. Le caratteristiche e le principali proprietà attraverso i cinque sensi.</p> | <p>ABILITÀ (SAPER FARE)</p> <p>A-B. Riconoscere e classificare i materiali in base alle loro caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, fragilità /durezza. Riconoscere le parti principali costitutive di un computer e la loro funzione.</p> <p>C. Creare manufatti d'uso comune, indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p> |
| | CLASSI SECONDE | <p>A. Il cambiamento nel tempo degli oggetti di uso comune.</p> <p>B. Le parti costitutive di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>C. Le principali periferiche del computer e la loro utilità e funzionamento.</p> | <p>A. Riconoscere ed individuare i cambiamenti degli oggetti nel tempo.</p> <p>B. Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con i disegni oggetti di uso quotidiano, cogliendone le differenze per forma e materiali.</p> <p>C. Utilizzare le principali periferiche.</p> |
| | CLASSI TERZE | <p>A. Le principali proprietà dei materiali attraverso l'esplorazione manipolativa ed esperienza concreta.</p> <p>B. Le parti costitutive e le modalità di assemblaggio.</p> <p>C. L'utilizzo di alcuni giochi interattivi.</p> | <p>A. Riconoscere materiali diversi effettuando in maniera autonoma prove allo scopo di riconoscerne le proprietà.</p> <p>B. Ricavare informazioni leggendo istruzioni di montaggio.</p> <p>C. Utilizzare giochi interattivi utili per la didattica.</p> |
| | CLASSI QUARTE | <p>A. Le principali fasi del ciclo produttivo di alcuni oggetti.</p> <p>B. L'importanza del riciclo e le modalità di esecuzione.</p> <p>C. Il programma di videoscrittura</p> | <p>A. Riconurre un oggetto di uso comune al suo processo produttivo.</p> <p>B. Differenziare correttamente materiali per poterli riciclare.</p> <p>C. Impostare un file di video scrittura in relazione alla richiesta</p> |
| | CLASSI QUINTE | <p>A. Le conseguenze della scelta di un processo sull'ambiente.</p> <p>B. Le fasi che portano dall'idea alla realizzazione di un oggetto.</p> <p>C. Le opportunità e i rischi collegati all'utilizzo delle tecnologie informatiche.</p> | <p>A. Riconoscere e scegliere la soluzione più appropriata in termini ambientali.</p> <p>B. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni.</p> <p>C. Utilizzare in maniera responsabile le nuove tecnologie.</p> |

| UNITA' FORMATIVA | | SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DISCIPLINA: TECNOLOGIA |
|-------------------|---|--|
| COMPETENZE ATTESE | AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | <p>A. Vedere, osservare e sperimentare 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.</p> <p>B. Prevedere e immaginare È 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 o tabelle informazioni sui beni o 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.</p> <p>C. Intervenire e trasformare Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSI PRIME | CONOSCENZE (SAPERE) | ABILITÀ (SAPER FARE) |
| | <p>A-B. I processi produttivi La filiera. I settori produttivi. Il sistema economico. La globalizzazione e l'economia sostenibile.</p> <p>Tecnologia dei materiali Le materie prime e le risorse materiali. L'evoluzione nell'impiego delle materie prime da parte dell'umanità. Le materie prime come risorse limitate. Materie prime e materiali: il ciclo e il riciclo dei materiali. Le proprietà chimico-fisiche e meccaniche dei materiali. I principali materiali. Le strutture concettuali di base del processo tecnologico.</p> <p>B-C. Disegnare forme Gli strumenti per il disegno. Il concetto di misura e grandezza e gli strumenti per misurare. Le tecniche di costruzione di elementi geometrici mono e bidimensionali. Le regole del disegno tecnico per la rappresentazione di oggetti. Le tecniche di misurazione e rilievo di oggetti e spazi. La scrittura tecnica.</p> <p>Le tecnologie informatiche La forma e le funzioni del computer. La differenza tra hardware e software. Internet e le reti informatiche.</p> <p>Le tecnologie della comunicazione L'evoluzione degli strumenti di comunicazione dall'analogico al digitale. Internet e le reti informatiche. La comunicazione attraverso il web. La multimedialità.</p> | <p>A-B. I processi produttivi Individuare le diverse fasi di una filiera. Attribuire alle fasi di una filiera il settore economico di riferimento. Riconoscere le caratteristiche fondamentali di ogni settore economico. Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società.</p> <p>Tecnologia dei materiali Classificare materie prime e materiali. Riconoscere le proprietà chimico-fisiche e meccaniche dei materiali. Riconoscere l'evoluzione nell'impiego delle materie prime da parte dell'umanità. Individuare oggetti di uno stesso materiale. Valutare alla vista e al tatto il materiale. Valutare i fattori che influiscono su dimensioni, peso e costi di oggetti. Individuare la forma globale degli oggetti e la natura dei materiali con cui vengono prodotti. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili o di riciclo. Impiegare semplici strumenti per misurare, utilizzando le corrette unità. Risalire al processo produttivo. Valutare le conseguenze sull'ambiente di ogni scelta produttiva.</p> <p>B-C. Disegnare forme Impiegare semplici strumenti per misurare, utilizzando le corrette unità. Eseguire corrette misurazioni di grandezze fisiche. Ridurre o ingrandire un disegno in scala. Utilizzare strumenti di base per il disegno geometrico. Costruire figure piane fondamentali.</p> <p>Le tecnologie informatiche Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare.</p> <p>Le tecnologie della comunicazione Riconoscere e classificare i mezzi di comunicazione in base alle tecnologie e alle modalità di trasmissione delle informazioni. Riconoscere i linguaggi della multimedialità. Utilizzare i principali mezzi di comunicazione, dall'analogico al digitale.</p> |

A-B.**Tecnologia agraria e alimentare**

La produzione agricola. L'allevamento e la pesca. I sistemi per la conservazione dei cibi. Le caratteristiche dei terreni. L'influenza del clima sulla vita delle piante.

I principi dell'agricoltura biologica.

Le tecnologie di lavorazione dei principali alimenti e bevande.

La funzione dei principi alimentari.

Le caratteristiche di un'alimentazione sana ed equilibrata.

Territorio, città e abitazione

Il territorio e la sua gestione.

Le infrastrutture per la mobilità.

L'abitazione e le tipologie abitative.

Gli elementi costruttivi degli edifici e i principi fondamentali di resistenza delle strutture.

B-C.**Disegnare forme**

Le figure geometriche solide.

I sistemi proiettivi di rappresentazione. Le proiezioni ortogonali.

Le tecnologie informatiche

La forma e le funzioni del computer.

La differenza tra hardware e software.

Internet e le reti informatiche.

Le tecnologie per la comunicazione

L'evoluzione degli strumenti di comunicazione dall'analogico al digitale. Internet e le reti

informatiche. La comunicazione

attraverso il web. La multimedialità.

A-B.**Tecnologia agraria e alimentare**

Riconoscere le principali tecniche di produzione agricola.

Riconoscere i sistemi di riproduzione delle piante.

Riconoscere le caratteristiche organolettiche e nutritive dei

cibi. Riconoscere le tecnologie applicate alla conservazione dei cibi. Riconoscere i cibi da agricoltura biologica.

Leggere le etichette dei cibi. Adottare comportamenti alimentari corretti.

Territorio, città e abitazione

Osservare l'ambiente costruito, evidenziandone le

componenti infrastrutturali. Riconoscere e classificare le

tipologie abitative. Riconoscere le componenti strutturali di un

edificio. Riconoscere i problemi legati alle barriere

architettoniche.

B-C.**Disegnare forme**

Usare gli strumenti di disegno per rappresentare e comporre

le figure solide e gli oggetti mediante le proiezioni ortogonali.

Utilizzare le conoscenze geometriche e operative acquisite per analizzare gli oggetti, progettarli o rielaborarne la forma.

Le tecnologie informatiche

Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per

produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e

rappresentare dati, disegnare.

Le tecnologie per la comunicazione

Riconoscere e classificare i mezzi di comunicazione in base alle tecnologie e alle modalità di trasmissione delle informazioni.

Riconoscere i linguaggi della multimedialità.

Utilizzare i principali mezzi di comunicazione, dall'analogico al digitale.

A-B.**Macchine e mezzi di trasporto**

Le macchine semplici e complesse e il loro utilizzo. Le macchine motrici e il loro utilizzo. I dispositivi per la trasmissione del moto. I mezzi di trasporto collettivo e individuale.

Energia ed elettricità

L'energia e le sue trasformazioni.

Le fonti energetiche e la loro estrazione. Le centrali e gli impianti di produzione dell'energia. I principi dell'elettricità e dell'elettromagnetismo.

Le norme e le misure di sicurezza nell'impiego dell'elettricità.

B-C.**Disegnare forme**

I sistemi proiettivi di rappresentazione.

Le proiezioni assonometriche.

Le tecnologie informatiche

La forma e le funzioni del computer.

La differenza tra hardware e software.

Internet e le reti informatiche.

Le tecnologie per la comunicazione

L'evoluzione degli strumenti di comunicazione dall'analogico al digitale. Internet e le reti informatiche. La comunicazione attraverso il web. La multimedialità.

A-B.**Macchine e mezzi di trasporto**

Riconoscere e classificare le macchine semplici e complesse e le macchine motrici. Distinguere gli usi differenti delle macchine e i vantaggi che offrono nello svolgimento di compiti o lavori specifici. Analizzare un motore a scoppio e le sue parti principali. Analizzare diversi mezzi di trasporto a motore.

Energia ed elettricità

Riconoscere le fonti di energia. Distinguere le fonti rinnovabili da quelle esauribili. Classificare le fonti energetiche in base alla provenienza, alle tecniche di estrazione e di produzione, al rendimento. Valutare vantaggi e svantaggi per l'economia e per l'ambiente nella produzione e nell'uso delle diverse fonti energetiche. Distinguere le principali tecnologie impiegate per produrre, accumulare e distribuire energia elettrica. Costruire semplici circuiti elettrici.

B-C.**Disegnare forme**

Usare gli strumenti di disegno per rappresentare e comporre le figure solide e gli oggetti in assonometria. Utilizzare le conoscenze geometriche e operative acquisite per analizzare gli oggetti, proiettarli o rielaborarne la forma.

Le tecnologie informatiche

Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare.

Le tecnologie per la comunicazione

Riconoscere e classificare i mezzi di comunicazione in base alle tecnologie e alle modalità di trasmissione delle informazioni. Riconoscere i linguaggi della multimedialità. Utilizzare i principali mezzi di comunicazione, dall'analogico al digitale. Riconoscere l'evoluzione nell'impiego delle tecnologie e delle modalità di trasmissione di dati e informazioni per la comunicazione.

MEDIAZIONE DIDATTICA¹

- **METODI:** lezioni frontali, narrazioni, drammatizzazioni, attività manipolative e sensoriali, attività sonoro-musicali e motorie, esplorazioni e ricerche, lavori di gruppo e a coppie, attività ludiche digitali e non, problem solving, cooperative learning, peer education, classe virtuale, flipped classroom, gamification della didattica, learning by doing, uso delle tecnologie multimediali, attività laboratoriali.
- **STRUMENTI:** materiale strutturato, materiale semi-strutturato, materiale non strutturato, libro, dispositivi multimediali, web, documenti digitali, ebook del libro di testo, audiolibri, piattaforme educative su Cloud, devices personali (BYOD), software per la didattica, uscite didattiche e attività teatrali ed espressive.
- **CONTENUTI:** I contenuti sono riportati dal docente nella propria programmazione annuale.

ATTIVITA' ED ESPERIENZE

Le attività (progetti, compiti di realtà...) che si intendono realizzare in modo concatenato e finalizzato al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e gradualmente delle competenze, verranno programmate ogni anno in base al piano di offerta formativa dell'istituto e riportate nella programmazione iniziale.

VERIFICA, VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

- **CONOSCENZE E ABILITA'**
 - Tipologie di prove da utilizzare:
 - Prove strutturate (cloze, scelta multipla, vero/falso, collegamenti, completamenti, risposta breve, riordino...);
 - Prove non strutturate (riproduzioni grafiche-pittoriche, produzioni multimediali, verbalizzazioni, risposte aperte, ricerche guidate e libere...);
 - Brevi conversazioni guidate (scambi dialogici, riflessioni, role play, drammatizzazioni);
 - Prove d'Istituto per classi parallele in entrata, intermedie e in uscita.
 - Criteri di valutazione:
 - Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione disciplinari.
- **COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI:**
 - Tipologie di prove da utilizzare:
 - Osservazione iniziale, intermedia e finale;
 - Check list, diario di bordo (per il docente), portfolio (per lo studente), questionari, interviste;
 - Compiti di realtà di breve, media e lunga durata in itinere (formative) e a conclusione di un'unità didattica (sommative);
 - Attività progettuali e laboratoriali;
 - Compiti di realtà d'Istituto intermedi e finali.
 - Criteri di valutazione:
 - Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione delle competenze disciplinari e trasversali.
 - Per la scuola dell'Infanzia si rimanda alle Griglie di valutazione delle competenze, progettati per Campi di esperienza e solo per i bambini di cinque anni.

¹ Per gli alunni con BES si rimanda, laddove necessario, al PDP o al PEI. La metodologia blended qui descritta e in particolare il cooperative learning e la flipped classroom, sono già di per sé inclusive, l'uso di strumenti diversi come video e audio e delle TIC garantiscono il rispetto dei diversi stili di apprendimento e la messa in atto delle intelligenze multiple.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE CONOSCENZE E DELLE ABILITA' DISCIPLINARI

| INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DECIMALE | Voto |
|---|-------------|
| Scarsa padronanza delle strumentalità di base. Carente conoscenza dei contenuti. Difficoltà nell'uso dei linguaggi disciplinari | 4 |
| Padronanza parziale delle strumentalità di base. Conoscenza frammentaria e superficiale dei contenuti. Uso elementare dei linguaggi disciplinari | 5 |
| Sufficiente padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza essenziale dei concetti e dei contenuti. Uso basilare dei linguaggi disciplinari | 6 |
| Discreta padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza e comprensione dei concetti e dei contenuti. Capacità essenziale di organizzare le conoscenze. Uso discreto del linguaggio disciplinare | 7 |
| Padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza completa dei concetti e dei contenuti. Capacità di organizzare e sistematizzare le conoscenze. Uso autonomo e corretto del linguaggio disciplinare | 8 |
| Piena padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza ampia e approfondita dei concetti e dei contenuti. Capacità di organizzare e rielaborare in modo personale. Uso sicuro del linguaggio disciplinare | 9 |
| Totale padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza ampia, approfondita ed organica dei contenuti. Capacità di rielaborazione personale con aspetti originali e creativi. Uso sicuro e preciso del linguaggio disciplinare | 10 |

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE

| NUCLEO FONDANTE | A LIVELLO AVANZATO | B LIVELLO INTERMEDIO | C LIVELLO BASE | D LIVELLO INIZIALE |
|--|--|--|---|--|
| VEDERE OSSERVARE SPERIMENTARE | Osserva, rappresenta e sperimenta elementi del mondo artificiale in modo corretto e preciso. | Osserva, rappresenta e sperimenta elementi del mondo artificiale in modo corretto. | Osserva, rappresenta e sperimenta elementi del mondo artificiale in modo parzialmente corretto. | Osserva, rappresenta e sperimenta con difficoltà elementi del mondo artificiale. |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | Prevede, immagina e progetta semplici manufatti in modo corretto e preciso. | Prevede, immagina e progetta semplici manufatti in modo corretto. | Prevede, immagina e progetta semplici manufatti in modo parzialmente corretto. | Prevede, immagina e progetta con difficoltà semplici manufatti. |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | Segue istruzioni e utilizza in modo appropriato e sicuro semplici strumenti anche digitali. | Segue istruzioni e utilizza in modo corretto semplici strumenti anche digitali. | Segue istruzioni e utilizza in modo parzialmente corretto semplici strumenti anche digitali. | Segue solo semplici istruzioni e utilizza con difficoltà strumenti di base anche digitali. |