TECNOLOGIA

CLASSE I - II - III

COMPETENZE CHIAVE	INDICATORE	*OA*	STANDARD DI LIVELLO
competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza imprenditoriale competenza digitale	Vedere e osservare Prevedere e immaginare	• Riconoscere e identificare elementi e fenomeni di tipo artificiale nell'ambiente. • Utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli descrivendo la sequenza delle operazioni. • Eseguire semplici misurazioni e confronti utilizzando strumenti e unità di misura non convenzionali e convenzionali. • Prevedere le conseguenze di semplici decisioni o comportamenti personali.	Ottimo: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Intervenire e trasformare	• Utilizzare semplici procedure e descriverle. • Prendersi cura del proprio corredo e dell'ambiente scolastico attraverso attività di decorazione, riordino e semplice manutenzione • Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Ottimo: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali.

		• Realizzare un oggetto con materiali diversi descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Non sufficiente: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Informatica	• Conoscere ed utilizzare strumenti multimediali. • Riconoscere gli usi dell'informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. • Servirsi di strumenti tecnologici, multimediali e di Internet per apprendere. • Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate. • Creare contenuti digitali elementari. • Selezionare ed utilizzare contenuti digitali a fini espressivi, usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche.	Ottimo: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Sviluppare il pensiero computazionale	• Individuare situazioni problematiche di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici. • Sviluppare il linguaggio di programmazione pianificando una strategia risolutiva del problema:	Ottimo: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il

		frammentazione, riconoscimento del modello, astrazione, pensiero algoritmico, riflessione (coding). • Utilizzare il pensiero computazionale in contesti di gioco educativo: coding unplugged (pixel art, percorsi, ecc.), robotica e software di linguaggio di programmazione (code.org, scratch, ecc.).	risultato. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

CLASSE IV - V

COMPETENZE CHIAVE	INDICATORE	*OA*	STANDARD DI LIVELLO
competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza imprenditoriale competenza digitale	Vedere, osservare	• Riconoscere e identificare elementi e fenomeni di tipo artificiale nell'ambiente. • Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Ottimo: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Prevedere e immaginare	• Utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli descrivendo la sequenza delle operazioni. • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Prevedere le conseguenze di semplici decisioni o comportamenti personali.	Ottimo: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e trasformazioni. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Osserva oggetti, materiali e sistemi e ne descrive funzioni e

			trasformazioni. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Intervenire e trasformare	• Prendersi cura del proprio corredo e dell'ambiente scolastico attraverso attività di decorazione, riordino e semplice manutenzione • Realizzare un oggetto con materiali diversi descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Ottimo: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Realizza o modifica oggetti seguendo procedure e verifica il risultato. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Informatica	• Servirsi di strumenti tecnologici, multimediali e di Internet per apprendere. • Riconoscere usi dell'Informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. • Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate. • Comprendere l'importanza del rispetto degli altri nell'uso delle tecnologie digitali.	Ottimo: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Utilizza strumenti digitali in modo responsabile e descrive procedure mediante sequenze di istruzioni. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

		• Saper chiedere aiuto in caso di problemi relativi a materiali scaricati o contatti in cui si è coinvolti su Internet o attraverso altre tecnologie online. • Creare contenuti digitali elementari.	
	Sviluppare il pensiero computazionale	1. Sviluppare il linguaggio di programmazione pianificando una strategia risolutiva del problema: frammentazione, riconoscimento del modello, astrazione, pensiero algoritmico, riflessione (coding). 2. Utilizzare il pensiero computazionale in contesti di gioco educativo: coding unplugged (pixel art, percorsi, ecc.), robotica e software di linguaggio di programmazione (code.org, scratch, ecc.).	Ottimo: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Svolge le attività previste dall'obiettivo, documentando il procedimento e il risultato. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

Nota di revisione curricolare

Gli standard sono formulati come evidenze osservabili graduate sui sei giudizi della scuola primaria. La loro applicazione richiede osservazioni in compiti e contesti diversi. Le evidenziazioni originali sono state conservate; eventuali nuove evidenziazioni di raccordo sono proposte di allineamento per la validazione dei gruppi disciplinari.

CLASSE I, II e III

COMPETENZE CHIAVE	INDICATORE	*OA*	Standard
competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza imprenditoriale competenza digitale	Vedere, osservare e sperimentare	1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 4. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. 5. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni, le potenzialità e i rischi. 6. Utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni 7. Utilizzare linguaggi di programmazione semplici e e risultato visibile 8. Educazione civica digitale: cyberbullismo, utilizzo consapevole social e IA lo	**Eccellenza (9–10):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni. Le evidenze risultano ancora discontinue.
	Prevedere, immaginare e progettare	1. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. 3. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 4. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 5. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. 6. Progettare, esercizi, giochi, programmi di utilità, basi di progettazione edilizia anche attraverso software adeguati 7. Cittadinanza attiva per agire in modo autonomo e responsabile	**Eccellenza (9–10):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e rappresentazioni in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: osserva e descrive oggetti e sistemi attraverso misure e

			rappresentazioni. Le evidenze risultano ancora discontinue.
	Intervenire, trasformare e produrre	1. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. 2. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). 3. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. 4. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. 5. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 6. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.	**Eccellenza (9–10):** Realizza e verifica prodotti o procedure usando strumenti in sicurezza, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Realizza e verifica prodotti o procedure usando strumenti in sicurezza in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Realizza e verifica prodotti o procedure usando strumenti in sicurezza in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: realizza e verifica prodotti o procedure usando strumenti in sicurezza. Le evidenze risultano ancora discontinue.