

CLASSE PRIMA						
TECNOLOGIA						
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
VEDERE E OSSERVARE Classificare in base ad alcune proprietà ed individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune anche digitali	L'alunno/a individua e descrive in autonomia e in ogni situazione caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a individua e descrive in autonomia e in modo corretto caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a individua e descrive in autonomia caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a individua e descrive caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano, talvolta con il supporto di domande guida.	L'alunno/a, con il supporto di domande guida, riferisce alcune proprietà e funzioni di oggetti di uso quotidiano	L'alunno/a, nonostante la guida dell'insegnante, fatica a riportare caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Realizzare dopo una semplice pianificazione un prodotto creativo con materiale vario o con l'uso di strumenti digitali, seguendo le istruzioni date.	Realizza in autonomia e con cura prodotti creativi.	Realizza in autonomia prodotti creativi.	Realizza in autonomia e in modo generalmente corretto prodotti creativi.	Realizza prodotti creativi, talvolta con il supporto di indicazioni.	Realizza, seguendo precise istruzioni e supportato dall'insegnante, semplici prodotti creativi	Nonostante la guida dell'insegnante, fatica a realizzare semplici prodotti creativi.
PREVEDERE E IMMAGINARE Eseguire i primi approcci al pensiero computazionale, con e senza pc.	Esegue in autonomia e con sicurezza i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue in autonomia i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, talvolta con l'aiuto dell'insegnante .	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, con l'aiuto dell'insegnante .	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, solo con l'aiuto dell'insegnante .

CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
VEDERE E OSSERVARE Conoscere e utilizzare oggetti di uso quotidiano e strumenti digitali, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento.	L'alunno/a in autonomia e in ogni situazione, utilizza strumenti e descrive caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a, in situazioni note, utilizza strumenti e descrive in autonomia e in modo corretto, caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a utilizza strumenti e descrive in autonomia caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a utilizza strumenti e descrive caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano, talvolta con il supporto di domande guida.	L'alunno/a, con il supporto di domande guida, utilizza strumenti e riferisce alcune proprietà e funzioni di oggetti di uso quotidiano.	L'alunno/a, nonostante la guida dell'insegnante, fatica a utilizzare strumenti e a riportare caratteristiche e funzioni di oggetti di uso quotidiano.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Realizzare dopo una semplice pianificazione un prodotto creativo con materiale vario o con l'uso di strumenti digitali, seguendo le istruzioni date.	Realizza in autonomia e con cura prodotti creativi anche digitali.	Realizza in autonomia prodotti creativi anche digitali.	Realizza prodotti creativi anche digitali in autonomia e in modo generalmente corretto.	Realizza prodotti creativi anche digitali in parziale autonomia.	Realizza semplici prodotti anche digitali mediante la guida dell'insegnante.	Fatica a realizzare semplici prodotti anche digitali nonostante la guida dell'insegnante.

PREVEDERE E IMMAGINARE Eseguire i primi approcci al pensiero computazionale, con e senza pc.	Esegue in autonomia e con sicurezza i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue in autonomia i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer.	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, talvolta con l'aiuto dell'insegnante .	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, con l'aiuto dell'insegnante .	Esegue i primi approcci al pensiero computazionale con e senza computer, solo con l'aiuto dell'insegnante .
--	---	---	--	---	--	---

CLASSE TERZA						
TECNOLOGIA						
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
VEDERE E OSSERVARE Conoscere e utilizzare oggetti di uso quotidiano e strumenti digitali, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento.	L'alunno/a individua e descrive con padronanza caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive con consapevolezza caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive in modo corretto caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive con domande guida caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua alcune caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a fatica a individuare e a descrivere caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti anche con il supporto dell'insegnante.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare materiali e strumenti secondo le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi.	Realizza in autonomia e con precisione rappresentazioni grafiche di oggetti e forme e prodotti creativi anche in formato digitale.	Realizza in autonomia e con cura rappresentazioni grafiche di oggetti e forme e prodotti creativi anche in formato digitale.	Realizza in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme anche in formato digitale.	Realizza rappresentazioni grafiche di forme ed oggetti anche in formato digitale, talvolta con il supporto di indicazioni.	Realizza semplici rappresentazioni grafiche, anche in formato digitale, se supportato dall'insegnante.	Realizzare semplici rappresentazioni grafiche, anche in formato digitale, solo con la guida dell'insegnante.
PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative. Si approccia al pensiero computazionale con e senza il pc.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale con sicurezza e con originalità.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale in autonomia e con sicurezza.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale in autonomia.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale talvolta con l'aiuto dell'insegnante.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale con l'aiuto dell'insegnante.	Effettua stime approssimative e si approccia al pensiero computazionale solo con l'aiuto dell'insegnante.

CLASSE QUARTA						
TECNOLOGIA						
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
VEDERE E OSSERVARE Conoscere e utilizzare oggetti di uso quotidiano e strumenti digitali, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento.	L'alunno/a individua e descrive con padronanza caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua con consapevolezza caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive in modo corretto caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive con domande guida caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a individua e descrive alcune caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.	L'alunno/a fatica a individuare e a descrivere caratteristiche e funzioni dei meccanismi degli oggetti proposti.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare materiali e strumenti secondo le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi.	Realizza in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza rappresentazioni grafiche di forme ed oggetti, e prodotti anche in formato digitale, talvolta con il supporto di indicazioni.	Realizza semplici rappresentazioni grafiche, e prodotti anche in formato digitale, se supportato dall'insegnante.	Realizza semplici rappresentazioni grafiche, e prodotti anche in formato digitale, nonostante la guida dell'insegnante.
PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative. Pianificare un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con originalità un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con cura e in autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica in autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con parziale autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante.	Effettua stime approssimative e pianifica un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali solo con l'aiuto dell'insegnante.

CLASSE QUINTA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
VEDERE E OSSERVARE Conoscere e utilizzare oggetti di uso quotidiano e strumenti digitali, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento.	L'alunno/a progetta e realizza con sicurezza i vari artefatti, motivando la scelta dei materiali e degli strumenti utilizzati.	L'alunno/a progetta e realizza in autonomia e con cura i vari artefatti scegliendo materiali e strumenti adeguati allo scopo.	L'alunno/a progetta e realizza in autonomia e in modo corretto vari artefatti scegliendo materiali e strumenti adeguati allo scopo.	L'alunno/a riproduce, seguendo modelli ed esempi, gli artefatti utilizzando materiali e strumenti forniti dall'insegnante.	L'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante e osservando modelli ed esempi, riproduce un artefatto utilizzando materiali e strumenti suggeriti.	L'alunno/a, nonostante la guida dell'insegnante, fatica a riprodurre un artefatto utilizzando materiali e strumenti suggeriti.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare materiali e strumenti con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. Produrre modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Realizza in autonomia e in modo completo rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza correttamente in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza in autonomia rappresentazioni grafiche di oggetti e forme, e prodotti anche in formato digitale.	Realizza rappresentazioni grafiche di forme ed oggetti, e prodotti anche in formato digitale, talvolta con il supporto di indicazioni.	Realizza semplici rappresentazioni grafiche e prodotti anche in formato digitale, se supportato dall'insegnante.	Fatica a realizzare semplici rappresentazioni grafiche, e prodotti anche in formato digitale, nonostante la guida dell'insegnante.
PREVEDERE E IMMAGINARE Effettuare stime approssimative. Pianificare un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con originalità e competenza un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con cura e in autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica in autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica con parziale autonomia un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali.	Effettua stime approssimative e pianifica un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante.	Effettua stime approssimative e pianifica un compito reale anche con l'uso di strumenti digitali solo con l'aiuto dell'insegnante.