|  |
| --- |
| TECNOLOGIA |
| NUCLEO  | CLASSE | OBIETTIVII quadrimestre | OBIETTIVIII quadrimestre |
| VEDERE E OSSERVARE | 1° | * Riconoscere le funzioni principali dei diversi componenti (monitor, tastiera, mouse…)
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso disegni.
 | * Riconoscere le funzioni principali dei diversi componenti (monitor, tastiera, mouse…)
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso disegni.
 |
| VEDERE E OSSERVARE | 2° | * Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, disegni, didascalie.
 | * Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, disegni, didascalie.
 |
| VEDERE E OSSERVARE | 3° | * Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici cornici o greche.
* Riconoscere le funzioni principali di un’applicazione informatica.
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, didascalie.
 | * Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici cornici o greche.
* Riconoscere le funzioni principali di un’applicazione informatica.
* Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, didascalie.
 |
| VEDERE E OSSERVARE | 4° | * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
* Leggere e ricavare informazioni utili ad eseguire istruzioni.
* Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
* Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
 | * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
* Leggere e ricavare informazioni utili ad eseguire istruzioni.
* Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
* Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
 |
| VEDERE E OSSERVARE | 5° | * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
* Leggere e ricavare informazioni utili ad eseguire istruzioni.
* Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
* Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
 | * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
* Leggere e ricavare informazioni utili ad eseguire istruzioni.
* Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
* Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
 |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 1° | * Descrivere semplici algoritmi relativi ad azioni quotidiane, elencando gli strumenti necessari, o per l’avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding).
 | * Descrivere semplici algoritmi relativi ad azioni quotidiane, elencando gli strumenti necessari, o per l’avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding).
 |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 2° | * Pianificare semplici algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per l’avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding).
 | * Pianificare semplici algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per l’avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding).
 |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 3° | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
 | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
 |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 4° | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
* Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni
 | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
* Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni
 |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 5° | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
* Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni
 | * Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding).
* Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni
 |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | 1° | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto
* Aprire ed eseguire sul computer o in rete giochi didattici o semplici applicazioni.
 | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto
* Aprire ed eseguire sul computer o in rete giochi didattici o semplici applicazioni.
 |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | 2° | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto.
* Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità.
 | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto.
* Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità.
 |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | 3° | * Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto.
* Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità.
 | * Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto.
* Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Cercare, selezionare ed eseguire sul computer o in rete un gioco didattico o un comune programma di utilità.
 |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | 4° | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un manufatto.
* Cercare e selezionare sul computer o in rete un comune programma, adeguato all’esecuzione di un compito dato.
* Avvio alla comprensione del codice
 | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un manufatto.
* Cercare e selezionare sul computer o in rete un comune programma, adeguato all’esecuzione di un compito dato.
* Avvio alla comprensione del codice
 |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | 5° | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un manufatto.
* Pianificare l’impiego di un comune programma, sul computer o in rete, adeguato all’esecuzione di un compito dato, utilizzandone le principali funzioni.
 | * Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
* Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un manufatto.
* Pianificare l’impiego di un comune programma, sul computer o in rete, adeguato all’esecuzione di un compito dato, utilizzandone le principali funzioni.
 |