|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TECNOLOGIA | | | |
| NUCLEO | CLASSE | OBIETTIVI  I quadrimestre | OBIETTIVI  II 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. |