

Tecnologia		Classe: 3 [^] Periodo:		
OBIETTIVI	LIVELLI			
	1	2	3	4
	<p style="text-align: center;">IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p> <p>VEDERE A. Guidata/o, osserva, rappresenta e descrive, elementi del mondo artificiale</p> <p>PREVEDERE B. Guidata/o, effettua stime e misure di oggetti dell'ambito scolastico</p> <p>INTERVENIRE C. Guidata/o, utilizza strumenti anche digitali</p> <p>EDUCARE D. Guidata/o, comprende i principi della programmazione</p>	<p style="text-align: center;">BASE</p> <p>VEDERE A. Adeguatamente osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale</p> <p>PREVEDERE B. Adeguatamente, effettua stime e misure di oggetti dell'ambito scolastico e pianifica la costruzione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>INTERVENIRE C. Adeguatamente, utilizza strumenti anche digitali</p> <p>EDUCARE D. Adeguatamente, comprende i principi della programmazione, identifica e risolve i problemi</p>	<p style="text-align: center;">INTERMEDIO</p> <p>VEDERE A. Autonomamente, osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale</p> <p>PREVEDERE B. Autonomamente, effettua stime e misure di oggetti dell'ambito scolastico e pianifica la costruzione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>INTERVENIRE C. Autonomamente, utilizza strumenti anche digitali</p> <p>EDUCARE D. Autonomamente, comprende i principi della programmazione, identifica e risolve i problemi</p>	<p style="text-align: center;">AVANZATO</p> <p>VEDERE A. In modo autonomo e sicuro, osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale</p> <p>PREVEDERE B. In modo autonomo e sicuro, effettua stime e misure di oggetti dell'ambito scolastico e pianifica la costruzione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>INTERVENIRE C. In modo autonomo, appropriato e sicuro, utilizza strumenti anche digitali</p> <p>EDUCARE D. In modo autonomo e sicuro, comprende i principi della programmazione, identifica e risolve i problemi</p>

<p>A OB 1 VEDERE E OSSERVAR E Osservare, rappresentar e e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale</p>				
<p>B OB 2 PREVEDERE E IMMAGINAR E Effettuare stime approssimativ e su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico; pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>				
<p>C OB 3 INTERVENIR E E TRASFORMA RE Utilizzare in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali</p>				

<p>D OB 4 EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI Comprendere i principi della programmazione e, identificare i problemi, risolverli</p>				
---	--	--	--	--

Identificativo alunni	