

Tecnologia		Classe: 2 <sup>^</sup> Periodo:		
OBIETTIVI	LIVELLI			
	1	2	3	4
	<p style="text-align: center; color: green;"><b>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</b></p> <p><b>VEDERE</b> A. Guidata/o, osserva un oggetto di uso comune e ne spiega il funzionamento</p> <p><b>PREVEDERE</b> B. Guidata/o, pianifica la fabbricazione di un oggetto ed elenca gli strumenti e i materiali necessari</p> <p><b>INTERVENIRE</b> C. Guidata/o, esegue semplici istruzioni d'uso e ne spiega le fasi tramite la verbalizzazione</p> <p><b>EDUCARE</b> D. Guidata/o, comprende i principi della programmazione</p>	<p style="text-align: center; color: green;"><b>BASE</b></p> <p><b>VEDERE</b> A. Osserva oggetti d'uso comune spiegandone struttura e funzionamento, in maniera essenziale</p> <p><b>PREVEDERE</b> B. Pianifica la fabbricazione di un oggetto ed elenca gli strumenti e i materiali necessari, in maniera adeguata</p> <p><b>INTERVENIRE</b> C. Esegue semplici istruzioni d'uso ed esprime tramite la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, in maniera essenziale</p> <p><b>EDUCARE</b> D. Comprende i principi della programmazione e identifica i problemi per risolverli, in maniera adeguata</p>	<p style="text-align: center; color: green;"><b>INTERMEDIO</b></p> <p><b>VEDERE</b> A. Osserva oggetti d'uso comune, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento, in maniera autonoma</p> <p><b>PREVEDERE</b> B. Pianifica la fabbricazione di un oggetto, elenca gli strumenti e i materiali necessari e spiega le varie fasi del processo, in maniera autonoma</p> <p><b>INTERVENIRE</b> C. Esegue semplici istruzioni d'uso ed esprime tramite la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta, in maniera autonoma</p> <p><b>EDUCARE</b> D. Comprende i principi della programmazione e identifica i problemi per risolverli, in maniera autonoma</p>	<p style="text-align: center; color: green;"><b>AVANZATO</b></p> <p><b>VEDERE</b> A. In maniera autonoma e sicura osserva oggetti d'uso comune, ne descrive la funzione, la struttura e ne spiega il funzionamento</p> <p><b>PREVEDERE</b> B. In maniera autonoma, sicura e precisa, pianifica la fabbricazione di un oggetto, elenca gli strumenti e i materiali necessari e spiega le varie fasi del processo</p> <p><b>INTERVENIRE</b> C. In maniera autonoma, sicura e precisa, esegue semplici istruzioni d'uso ed esprime tramite la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta</p> <p><b>EDUCARE</b> D. In maniera autonoma e sicura, comprende i principi della programmazione e identifica i problemi per risolverli</p>

<p><b>A</b>  <b>OB 1</b>  <b>VEDERE E</b>  <b>OSSERVAR</b>  <b>E</b>  Osservare  oggetti  d'uso  comune:  descrivere  la funzione  principale,  la struttura e  spiegarne il  funzioname  nto</p>				
<p><b>B</b>  <b>OB 2</b>  <b>PREVEDERE E</b>  <b>IMMAGINARE</b>  Pianificare la  fabbricazione  di un oggetto  elencando gli  strumenti e i  materiali  necessari;  spiegarne le  varie fasi del  processo</p>				
<p><b>C</b>  <b>OB 3</b>  <b>INTERVENIR</b>  <b>E E</b>  <b>TRASFORMA</b>  <b>RE</b>  Eeguire  semplici  istruzioni d'uso;  esprimere  attraverso la  verbalizzazione  e la  rappresentazion  e grafica, le  varie fasi  dell'esperienza  vissuta</p>				

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

<b>Identificativo          alunni</b>	