

<b>Tecnologia</b>		Classe: 4 <sup>^</sup> Periodo:		
<b>OBIETTIVI</b>	<b>LIVELLI</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	<b>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE E VEDERE</b>	<b>BASE VEDERE</b>	<b>INTERMEDIO VEDERE</b>	<b>AVANZATO VEDERE</b>
	A. Guidata/o, osserva, rappresenta e descrive, elementi del mondo artificiale	A. Adeguatamente osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale	A. Autonomamente osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale	A. In modo autonomo e sicuro osserva, rappresenta e descrive, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale
	<b>PREVEDERE</b> B. Guidata/o, effettua stime e misure di oggetti dell'ambito scolastico	<b>PREVEDERE</b> 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	<b>PREVEDERE</b> 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	<b>PREVEDERE</b> 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
<b>INTERVENIRE</b> C. Guidata/o, sceglie e utilizza strumenti tecnologici	<b>INTERVENIRE</b> C. Adeguatamente sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito	<b>INTERVENIRE</b> C. Autonomamente sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito	<b>INTERVENIRE</b> C. In modo autonomo e sicuro, sceglie e utilizza strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito	
<b>EDUCARE</b> D. Guidata/o, comprende i principi della programmazione e identifica i problemi	<b>EDUCARE</b> D. Adeguatamente comprende i principi della programmazione, identifica, e risolve i problemi	<b>EDUCARE</b> D. Autonomamente comprende i principi della programmazione, identifica, risolve i problemi e sviluppa contenuti personali	<b>EDUCARE</b> D. In modo autonomo e sicuro, comprende i principi della programmazione, identifica, risolve i problemi e sviluppa contenuti personali	

<p><b>A</b>  <b>OB 1</b>  <b>VEDERE E</b>  <b>OSSERVAR</b>  <b>E</b>  Osservare,  rappresentar  e e  descrivere,  utilizzando  un  linguaggio  specifico,  elementi del  mondo  artificiale</p>				
<p><b>B</b>  <b>OB 2</b>  <b>PREVEDERE E</b>  <b>IMMAGINARE</b>  Effettuare stime  approssimative  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><b>C</b>  <b>OB 3</b>  <b>INTERVENIR</b>  <b>E E</b>  <b>TRASFORMA</b>  <b>RE</b>  Scegliere e  utilizzare  strumenti  tecnologici e  applicazioni  software in  funzione del  compito  stabilito</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</p>				

<p>principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti</p>				
--	--	--	--	--

<p>Identificativo alunni</p>	