

Tecnologia		Classe: 5 <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. Osserva, rappresenta e descrive, elementi del mondo artificiale, utilizzando un linguaggio specifico nelle linee essenziali	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 e risolve i problemi	<b>EDUCARE</b> D. In modo autonomo e sicuro, comprende i principi della programmazione, identifica e risolve i problemi	

<p><b>A</b>  <b>OB 1</b>  <b>VEDERE E</b>  <b>OSSERVAR</b>  <b>E</b>  Osservare,  rappresentare  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>INTERVENIRE</b>  <b>E</b>  <b>TRASFORMAR</b>  <b>E</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 DI</b>  <b>PROBLEMI</b>  Comprendere i  principi della  programmazione,  identificare i  problemi,  risolverli</p>				

Identificativo alunni	