

CL.1^ TECNOLOGIA	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>PERIODICA</u></b>	<b>LIVELLO RAGGIUNTO<sub>1</sub></b>
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Identificare e denominare oggetti anche tecnologici e le loro singole parti.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Riconoscere le principali proprietà di alcuni materiali e strumenti.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Accendere, spegnere il computer e attivare semplici procedure per avviare software ed eseguire giochi didattici	
CL.2^ TECNOLOGIA	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>PERIODICA</u></b>	<b>LIVELLO RAGGIUNTO<sub>2</sub></b>
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Riconoscere, rappresentare e classificare oggetti anche tecnologici	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Collocare oggetti e strumenti in contesti d'uso.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Riconoscere, descrivere ed utilizzare le componenti base del computer per eseguire semplici attività ludiche	
CL.3^ TECNOLOGIA	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>PERIODICA</u></b>	
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Individuare e descrivere le principali caratteristiche di oggetti anche tecnologici, indicandone il funzionamento.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Usare oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Classificare ed utilizzare le componenti di un pc distinguendo tra hardware e software.	
CL.4^ TECNOLOGIA	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>PERIODICA</u></b>	
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Individuare e descrivere le funzioni di un oggetto, identificando caratteristiche e materiali di cui è fatto.	
b. Riconoscere e descrivere le caratteristiche delle parti hardware e software di un pc, distinguendo periferiche di input/output e tipologia di software.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Utilizzare semplici linguaggi di programmazione a blocchi visuali per fornire istruzioni e scrivere algoritmi	
CL.5^ TECNOLOGIA	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>PERIODICA</u></b>	

<b>Vedere e osservare</b>	
a. Rappresentare oggetti e processi con disegni.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Elaborare semplici progetti valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
b. Utilizzare strumenti tecnologici, descrivendone la struttura e spiegandone il funzionamento.	
<i>1 Avanzato, Intermedio, Base, In via di prima acquisizione.</i>	
<b>CL.1^ TECNOLOGIA</b>	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>FINALE</u></b>	<b>LIVELLO RAGGIUNTO<sub>1</sub></b>
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti osservati	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Riconoscere le parti costitutive di un oggetto .	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Utilizzare funzioni essenziali di software di grafica e videoscrittura.	
<b>CL.2^ TECNOLOGIA</b>	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>FINALE</u></b>	
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Riconoscere, rappresentare e classificare gli oggetti.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Ordinare le fasi di preparazione e di costruzione di un oggetto con materiale di recupero e non.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Utilizzare software di grafica e videoscrittura per creare semplici prodotti digitali.	
<b>CL.3^ TECNOLOGIA</b>	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>FINALE</u></b>	<b>LIVELLO RAGGIUNTO<sub>1</sub></b>
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a. Ordinare le fasi di preparazione e di costruzione di un oggetto con materiale di recupero e non.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Riconoscere ed utilizzare funzioni di applicazioni base (editor di testo, browser, foglio di calcolo).	
<b>CL.4^ TECNOLOGIA</b>	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>FINALE</u></b>	
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche utilizzando applicazioni software.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	

<b>Intervenire e trasformare</b>	
Riconoscere ed utilizzare funzioni principali di un software di presentazione.	
<b>CL.5^ TECNOLOGIA</b>	
<b>OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE <u>FINALE</u></b>	<b>LIVELLO RAGGIUNTO<sub>1</sub></b>
<b>Vedere e osservare</b>	
a. Rappresentare oggetti e processi con disegni.	
<b>Prevedere e immaginare</b>	
a . Elaborare semplici progetti valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego.	
<b>Intervenire e trasformare</b>	
a. Utilizzare applicazioni software appropriate per produrre materiali digitali in base a diverse esigenze.	
<i>1 Avanzato, Intermedio, Base, In via di prima acquisizione.</i>	
<b>I LIVELLI DI APPRENDIMENTO</b>	
<b>Avanzato:</b> l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.	
<b>Intermedio:</b> l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	
<b>Base:</b> l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	
<b>In via di prima acquisizione:</b> l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	