

## TECNOLOGIA

<b>CLASSE I</b>	
<b>NUCLEI TEMATICI ARGO</b>	<b>OBIETTIVI ARGO</b>
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Seguire istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti in cartoncino (o altri materiali), verbalizzando le principali operazioni effettuate.
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<p>Conoscere semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale e il funzionamento.</p> <p>Verbalizzare i passaggi principali della costruzione di un semplice oggetto, elencando i materiali necessari.</p>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<p>Eseguire insieme all'insegnante, interventi di decorazione dell'arredo scolastico.</p> <p>Conoscere il PC e le sue periferiche essenziali (mouse, monitor, stampante, ecc. ).</p>

<b>CLASSE II</b>	
<b>NUCLEI TEMATICI ARGO</b>	<b>OBIETTIVI ARGO</b>
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Osservare oggetti d'uso comune, descriverne la funzione principale, la struttura e spiegarne il funzionamento.
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	Realizzare il montaggio di un gioco didattico o di un oggetto di uso quotidiano seguendo le istruzioni d'uso.
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Eseguire semplici istruzioni d'uso; esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica, le varie fasi dell'esperienza vissuta.
	Approfondire la conoscenza del PC.

<b>EDUCARE LA PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI.</b>	Identificare e risolvere semplici problemi.
---	---

<b>CLASSE III</b>	
<b>NUCLEI TEMATICI ARGO</b>	<b>OBIETTIVI ARGO</b>
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Osservare, rappresentare e descrivere utilizzando un linguaggio specifico.
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Utilizzare in modo appropriato e sicuro strumenti anche digitali.
<b>EDUCARE LA PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI.</b>	Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli.

<b>CLASSE IV</b>	
<b>NUCLEI TEMATICI ARGO</b>	<b>OBIETTIVI ARGO</b>
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Osservare, rappresentare e descrivere utilizzando un linguaggio specifico oggetti di uso comune.
	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali

<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	necessari.
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Scegliere e utilizzare strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito.
<b>EDUCARE LA PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI.</b>	Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti.

<b>CLASSE V</b>	
<b>NUCLEI TEMATICI ARGO</b>	<b>OBIETTIVI ARGO</b>
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Osservare, rappresentare e descrivere utilizzando un linguaggio specifico, oggetti di uso comune rappresentando i dati in tabelle, mappe, disegni o testi.
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Scegliere e utilizzare strumenti tecnologici e applicazioni software in funzione del compito stabilito.
<b>EDUCARE LA PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI.</b>	Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli.