

## OBIETTIVI DISCIPLINARI - CODING

### CLASSE PRIMA (1 obiettivi)

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"><li>Riflettere su come i dati diventano informazione e avvio al loro utilizzo per costruire informazione.</li></ul>

### CLASSE SECONDA (2 obiettivi)

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"><li>Riflettere su come i dati diventano informazione e avvio al loro utilizzo per costruire informazione.</li></ul>
RISOLVERE I PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"><li>Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale, avviando gli alunni verso la ricerca di soluzioni possibili.</li></ul>

### CLASSE TERZA (2 obiettivi)

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI
RISOLVERE I PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"><li>Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale, avviando gli alunni verso la ricerca di soluzioni possibili.</li></ul>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"><li>Conoscere e usare la piattaforma e-learning di istituto.</li></ul>

### CLASSE QUARTA (3 obiettivi)

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI
RISOLVERE I PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"><li>Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale, avviando gli alunni verso la ricerca di soluzioni possibili.</li></ul>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"><li>Conoscere e usare la piattaforma e-learning di istituto.</li></ul>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"><li>Sperimentare e usare software e/o app (anche in modalità web) per la creazione di materiali digitali e/o multimediali.</li></ul>

### CLASSE QUINTA (3 obiettivi)

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI
<b>RISOLVERE I PROBLEMI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale, avviando gli alunni verso la ricerca di soluzioni possibili.</li> </ul>
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e usare la piattaforma e-learning di istituto.</li> </ul>
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare e usare software e/o app (anche in modalità web) per la creazione di materiali digitali e/o multimediali.</li> </ul>