

OBIETTIVI DISCIPLINARI - CODING

CLASSE PRIMA (1 obiettivi)

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

CLASSE SECONDA (2 obiettivi)

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

CLASSE TERZA (2 obiettivi)

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

CLASSE QUARTA (3 obiettivi)

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

CLASSE QUINTA (3 obiettivi)

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