

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
A - ORIENTAMENTO INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>A- Osserva oggetti di uso comune rilevandone le trasformazioni più significative.</p> <p>B- Utilizza gli strumenti informatici elementari in situazioni significative di gioco.</p>	<p>A1 Sa osservare e analizzare gli oggetti e gli strumenti utilizzati nell'ambiente familiare e scolastico classificandoli in base alle loro funzioni.</p>	<p>A- Strumenti e oggetti di uso quotidiano e scolastico(es. bottoni, stringhe, cerniere, zaini, forbici, colla, ...).</p> <p>B- Computer e sue periferiche: case, monitor, mouse, tastiera, casse, cuffie, microfono, stampante, cd-rom, scanner, pen driver usb. Procedura di accensione e spegnimento. Tasti: invio, barra spaziatrice, lucchetto,gomma, maiuscolo, canc. Software didattici Software grafico: Paint: procedura di apertura e di chiusura; tasti a scelta rapida per disegnare e colorare le diverse forme geometriche.</p>	<p>SPAZI: aula, ambiente scolastico ed extrascolastico</p> <p>ATTORI: alunni, docenti.</p> <p>RISORSE: libri di testo, materiale strutturato e non, immagini.</p> <p>METODOLOGIA: situazione di gioco, esperienza diretta, osservazione, conversazione guidata, elaborazione collettiva, lezione frontale, attività individuale e di gruppo, esercitazioni.</p>	<p>SCIENZE ITALIANO GEOME-TRIA ARTE e IMMAGINE</p>					
		<p>B1 Si avvia ad una prima conoscenza del computer e delle sue parti periferiche.</p>								
		<p>B2 Sa accendere e spegnere un PC in modo corretto.</p>								
		<p>B3 Si avvia ad un uso corretto del mouse.</p>								
		<p>B4 Si avvia ad un uso corretto della tastiera.</p>								
		<p>B5 Si avvia all'uso corretto di alcuni semplici software con l'aiuto dell'insegnante.</p>								
		<p>B6 Conosce il disegno al computer.</p>								
		<p>B6a Sa entrare nel programma di disegno paint.</p>								
		<p>B6b Sa disegnare e colorare figure geometriche.</p>								

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
A - ORIENTAMENTO INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	A- Osserva oggetti e processi produttivi, rilevandone le trasformazioni più significative.	A1 Sa riconoscere in un oggetto i vari materiali che lo compongono.	A- Classificazione di oggetti in base al materiale. Classificazione di materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza, leggerezza, resistenza, durezza, permeabilità, fragilità. La storia della carta in modo semplificato. B- Software didattici di videoscrittura Word: procedura di apertura e chiusura, tasti e comandi. Procedura di salvataggio di un file.	SPAZI: aula scolastica, aula informatica. ATTORI: alunni, docenti. RISORSE: materiale non strutturato di vario tipo, schede predisposte, cartelloni, libri di testo, libri, computer e sue periferiche, supporti multimediali. METODOLOGIA: concrete di tipo ludico/esperien- ziale, conversazioni guidate, lezione frontale, attività individuali , a coppie(lavoro cooperativo) e di gruppo, esercitazioni di rinforzo, schemi di sintesi.	TUTTE LE DISCIPLI NE					
		A2 Sa riconoscere le principali caratteristiche dei materiali (legno, carta, stoffa).								
		A3 Conosce come viene prodotto, utilizzato e smaltito un oggetto.								
	B- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	B1 Approfondisce la conoscenza del programma di grafica Paint.								
		B2 Inizia ad utilizzare il programma di videoscrittura Word.								
		B2a Sa scrivere e formattare un testo.								
		B2b Sa inserire immagini all'interno di un testo scritto.								
		B3 Sa salvare un file in una cartella.								

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
A - ORIENTAMENTO INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>A- Osserva oggetti e processi produttivi, rilevandone le trasformazioni più significative.</p> <p>B- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	A1 Sa riconoscere in un oggetto i vari materiali che lo compongono.	<p>A- Classificazione di oggetti in base al materiale. Classificazione di materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza, leggerezza, resistenza, durezza, permeabilità, fragilità, duttilità, plasticità. La storia del vetro.</p> <p>B- Software didattici. Software di videoscrittura Word. Software foglio di calcolo Excel: procedura di apertura e di chiusura, tasti e comandi. Software creazione ipertesti: Power Point. Procedura di apertura e di chiusura, tasti e</p>	<p>SPAZI: aula scolastica, aula informatica.</p> <p>ATTORI: alunni, docenti.</p> <p>RISORSE: materiale non strutturato di vario tipo, schede predisposte, cartelloni, libri di testo, libri, computer e sue periferiche, supporti multimediali.</p> <p>METODOLOGI A: attività concrete di tipo ludico/esperienziale, conversazioni guidate, lezione frontale, attività individuali, a coppie (lavoro cooperativo) e di gruppo,</p>	TUTTE LE DISCIPLI NE					
		A2 Sa riconoscere le principali caratteristiche dei materiali (metallo, vetro, plastica).								
		A3 Conosce come viene prodotto, utilizzato e smaltito un oggetto.								
		B1 Approfondisce la conoscenza di Word.								
		B2 Inizia ad utilizzare il foglio di calcolo Excel.								
		B2a Sa impostare una semplice tabella con alcune somme automatiche.								
		B2b Sa riportare dati in una tabella e creare dei grafici seguendo la procedura automatica.								
B3 Conosce e utilizza i comandi fondamentali di un programma per la creazione di un semplice ipertesto (Power Point).										

		<p>B4 Sa gestire cartelle e file:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sa creare una cartella • sa copiare, incollare una cartella • sa salvare un file in una cartella • sa salvare su un supporto esterno di memoria (supporti esterni di memoria usb) 	<p>comandi. Procedura di salvataggio di un file. Internet. Cd-rom informativi e interattivi (Omnia,..). Posta elettronica.</p>	<p>esercitazioni di rinforzo, schemi di sintesi.</p>						
<p>B5 Intuisce il significato di "telematica" come collegamento tra computer "remoti".</p>										
<p>B6 Sa utilizzare Internet per leggere e ricercare informazioni.</p>										
<p>B7 Familiarizza con interfacce grafiche sempre più raffinate e complesse.</p>										
<p>B8 Familiarizza con gli strumenti di ricerca e di navigazione.</p>										