

CLASSI QUARTE

UNITÀ DI LAVORO N° 1

Tempi: 1° bimestre *ottobre-novembre*

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

• **Obiettivo formativo**

Comprendere che la comunicazione efficace di esperienze, informazioni, leggi, idee, fantasie e sentimenti si basa su un sistema di regole complesso il quale va esperito, esercitato ed elaborato in modo personale, creativo e accurato.

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i></p> <p>1. Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui.</p> <p>2. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.</p> <p>3. Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto.</p> <p><i>Leggere</i></p> <p>7. Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.</p> <p>8. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tema stagionale: l'estate e le vacanze; l'autunno in vari linguaggi artistico-espressivi. ▪ Il testo narrativo: i racconti realistici e autobiografici. ▪ Il testo descrittivo: la descrizione dei luoghi. ▪ Il testo poetico: la struttura della poesia (strofe, versi, alcune tipologie di rime). ▪ La comunicazione: la lettera e la cartolina. ▪ Riflessione sulla lingua: <ol style="list-style-type: none"> 1. la punteggiatura 2. discorso diretto e indiretto 3. omonimi e sinonimi 4. contrari 5. il nome: genere, numero, nomi collettivi, nomi concreti e astratti 6. gli articoli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccontare esperienze personali. ✓ Utilizzare strutture narrative cronologiche e anacroniche (analessi e flashback). ✓ Trasformare testi dalla prima alla terza persona e viceversa. ✓ Utilizzare il dialogo per la connotazione delle scene. ✓ Conoscere e utilizzare le diverse tecniche e tipologie di discorso diretto. ✓ Conoscere le caratteristiche proprie del testo autobiografico e usarlo per produrre semplici narrazioni. ✓ Analizzare testi descrittivi rilevando la tipologia dei dati. ✓ Produrre testi descrittivi di paesaggi utilizzando varie tipologie di dati.

<p>intende leggere.</p> <p>12. Leggere testi letterari poetici mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizione di suoni, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi.</p> <p>13. Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce.</p> <p><i>Scrivere</i></p> <p>14. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>15. Produrre racconti scritti di esperienze personali che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.</p> <p>17. Scrivere una lettera indirizzata a destinatari noti, adeguando le forme espressive al destinatario e alla situazione di comunicazione.</p> <p>21. Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi.</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <p>22. Riconoscere e denominare le parti principali del discorso (nomi, articoli,</p>	<p>7. le preposizioni semplici e articolate</p> <p>8. il pronome personale</p> <p>9. la funzione dei verbi <i>essere e avere</i> e la loro coniugazione al modo indicativo</p> <p>10. le tre coniugazioni regolari al modo indicativo</p> <p>11. la frase minima</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere e utilizzare la tecnica della descrizione per piani. ✓ Analizzare la struttura e le caratteristiche della lettera. ✓ Distinguere tra lettera formale e informale. ✓ Produrre lettere usando i registri comunicativi adatti. ✓ Analizzare la struttura di testi poetici. ✓ Riconoscere le parti del discorso studiate. ✓ Rilevare nelle frasi la coppia minima. ✓ Eseguire esercizi per consolidare la correttezza ortografica.
---	--	---

<p>preposizioni e verbi) e la coppia minima in una frase.</p> <p>24. Comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati.</p> <p>27. Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi.</p>		
---	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno utilizza diverse tecniche e tipologie di discorso diretto.
- Analizzare testi descrittivi rilevando la tipologia dei dati.
- Produce lettere usando il registro comunicativo adatto.
- Riconoscere le parti del discorso studiate.
- Rileva nelle frasi la coppia minima.

		<p>approfondimento degli argomenti trattati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guidiamo la produzione di un breve testo di scrittura sulla localizzazione di oggetti e familiari all'interno della casa. ❖ Completiamo testi con informazioni sugli Stati Uniti e sulla Gran Bretagna. ❖ Raccontiamo, scrivendo la storia di Halloween.
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce e usa in modo appropriato il lessico relativo alla casa.
- L'alunno riconosce e riferisce oggetti in base alla collocazione nello spazio.
- L'alunno chiede e fornisce semplici informazioni personali.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>1.Utilizzare voce, strumenti e oggetti sonori in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale.</p> <p>2. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>5.Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Canti per salutarsi, presentarsi, raccontare esperienze dell'estate e predisporre positivamente all'avvio del nuovo anno scolastico. ▪ Uso consapevole dell'apparato fonatorio. ▪ Esplorazione delle potenzialità espressive della voce. ▪ Accompagnamenti ritmici con oggetti sonori e strumentario dei canti dati. ▪ Scrittura dei ritmi in notazione convenzionale e non convenzionale. ▪ Scrittura semplificata delle linee melodiche dei canti appresi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprendere per imitazione canti adatti a presentare persone e raccontare esperienze. ✓ Accompagnare i canti con oggetti sonori e strumentario in esecuzioni collettive. ✓ Scrivere i ritmi e le melodie in notazione convenzionale e non convenzionale.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno esegue con la voce, gli strumenti e gli oggetti sonori combinazioni ritmiche e melodiche.
- Legge semplici partiture ritmiche e melodiche.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Percettivo visivi</i></p> <p>1. Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali e utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p><i>Leggere</i></p> <p>2. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>5. Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'ambiguità dell'immagine. ▪ Il fumetto. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare immagini per scoprire l'ambiguità delle immagini e verificare la soggettività del segno grafico. ✓ Osservare immagini e verificare come i colori abbiano la capacità di attrarre la percezione visiva. ✓ Colorare liberamente immagini che rispondono alla caratteristica della reversibilità senza alterarla. ✓ Riconoscere e usare diversi balloon per completare fumetti. ✓ Osservare e riprodurre le linee degli occhi e della bocca di personaggi dei fumetti e riconoscere lo stato d'animo rappresentato. ✓ Connotare gli stati d'animo dei personaggi con primi piani e dettagli.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce e usa diversi balloon per completare fumetti.
- Raffigura nel fumetto diverse espressioni del viso connotanti stati d'animo indicati.

RELIGIONE CATTOLICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
5. Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre religioni.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gesù il centro della fede; ▪ La diffusione del cristianesimo; ▪ I primi cristiani; ▪ Le figure di Pietro e Paolo; ▪ L'evangelista Giovanni; ▪ L'organizzazione della Chiesa; ▪ Le persecuzioni dei cristiani. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Letture dal libro di testo, da documenti cristiani e non; ✓ conversazioni guidate; ✓ lettura di carte geografiche; ✓ realizzazione di cartelloni murali; ✓ schede operative; ✓ rappresentazioni grafiche; ✓ attività varie sul libro e sul quaderno personale; ✓ giochi per consolidare l'apprendimento

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa riconoscere la figura di Gesù nella testimonianza della Chiesa.

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Il corpo e le funzioni senso percettive</p> <p>Obiettivo 1</p>	<p>* Sviluppo delle capacità condizionali, controllo della velocità, armonia del movimento, agilità, forza elastica, forza veloce</p>	<p>- Esperienze motorie proprie della corsa (a ginocchia alte, calciata, lenta e veloce)</p>
<p>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Obiettivo 3</p>	<p>* Consolidamento dell'organizzazione spazio-temporale attraverso l'affinamento della capacità di ritmizzazione</p>	<p>- Riproduzione di ritmi secondo schemi dati con le mani, i piedi e con l'utilizzo di piccoli attrezzi (clavette e palle) - Attività mirate alla capacità di uniformarsi al ritmo degli altri (spostamenti con cambi di direzione; giochi accompagnati da saltelli con la recitazione di filastrocche e conte)</p>
<p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</p> <p>Obiettivo 4</p>	<p>* Utilizzazione del codice mimico-gestuale con intenzionalità ed efficacia comunicativa</p>	<p>- Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non - Ricerche, riflessioni e simulazione di percorsi</p>
<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Obiettivo 6</p>	<p>* Pratica di azione e rispetto delle regole, attività di gioco e di sport</p>	<p>- Manipolazione del pallone e tecniche propedeutiche.</p>

<p>Sicurezza e prevenzione salute e benessere</p> <p>Obiettivo 10</p>	<p>* Rispetto di regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita</p>	<p>- Il palleggio, posizioni del busto e delle mani</p> <p>- Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non</p>
---	---	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno controlla e coordina alcuni schemi posturali.
- Esegue la capovolta avanti e indietro.
- Esprime con linguaggio specifico gli schemi motori utilizzati.
- Esegue traslocazioni sulla trave bassa con diverse andature.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

• Obiettivo formativo

Raggiungere la capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo padroneggiando strumenti di divulgazione delle conoscenze, manipolandoli ed elaborandoli avendo padronanza del lessico specifico delle discipline geo-storico-sociali.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Obiettivi n.1-4-5-6-7-9.	<ul style="list-style-type: none"> • La storia, le fonti storiche, il metodo storico. • L'evoluzione della vita sulla terra. • L'evoluzione dell'uomo; il passaggio dalla vita nomade a sedentaria (dal Paleolitico al Neolitico); la nascita dell'agricoltura e dei primi villaggi. • La cronologia e la linea del tempo; la datazione della storia secondo il criterio prima e dopo Cristo. • L'importanza del fiume nella nascita delle grandi civiltà fluviali; la nascita delle città; la scoperta della fusione dei metalli. • Le civiltà mesopotamiche (Sumeri, Babilonesi, Ittiti e Assiri): la funzione e la struttura delle città-stato; l'organizzazione sociale, il governo, l'economia, la religione, l'espressione artistica, i progressi tecnico- 	<p>Classificare le fonti. Collocare gli eventi sulla linea del tempo. Collocare geograficamente e cronologicamente le civiltà mesopotamiche. Individuare relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Leggere e produrre semplici testi storici. Usare carte geo-storiche. Completare tabelle e schede operative. Eseguire questionari e disegni. Conversazioni. Raccontare oralmente gli argomenti studiati.</p>

	culturali.	
--	------------	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa collocare gli eventi sulla linea del tempo.
- Individua dal punto di vista storico-geografico le civiltà mesopotamiche.
- Comprende come l'uomo interviene sul territorio per adattarlo alle proprie esigenze.
- Opera confronti fra le diverse civiltà.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Obiettivo 1 – 3</p>	<p>Il lavoro del geografo :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definizione di geografia; • Il metodo di ricerca del geografo; • Rappresentazioni della Terra; • L'orientamento; • Le carte geografiche, riduzione in scala; • Grafici e tabelle. 	<p>Definire che cos'è la geografia e il lavoro del geografo; sapere come l'uomo nei secoli ha rappresentato il territorio e come lo rappresenta ora; conoscere i punti di riferimento convenzionali della Terra; comprendere come lavora un cartografo; comprendere il significato di riduzione in scala; effettuare semplici riduzioni in scala; riconoscere i diversi tipi di carte (geografica, topografica, tematica...) e saperne interpretare i simboli; riconoscere le principali rappresentazioni grafiche presenti nella geografia.</p>
<p>Obiettivo 1 – 3 – 5 – 7</p>	<p>L'ambiente e le sue trasformazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli ambienti della Terra; • La collocazione dell'Italia; • Italia e confini; • In clima in Italia; • L'ambiente si trasforma; • L'uomo trasforma l'ambiente per i suoi bisogni; • La salvaguardia dell'ambiente; • La città: ambiente antropizzato. 	<p>Distinguere i principali paesaggi della Terra; leggere un planisfero e individuare la collocazione dell'Italia; conoscere i confini della penisola italiana; conoscere le caratteristiche delle zone climatiche dell'Italia; comprendere che il paesaggio muta continuamente per cause naturali e per l'intervento dell'uomo; comprendere perché l'uomo modifica l'ambiente; capire che l'ambiente condiziona gli insediamenti umani e le attività economiche dell'uomo; conoscere i settori primario, secondario, terziario dell'economia; conoscere il ruolo svolto dalle città, le loro trasformazioni, le caratteristiche geografiche che ne determinano la costituzione; capire l'importanza di stabilire un</p>

		equilibrio fra bisogni dell'uomo e salvaguardia dell'ambiente.
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- Ricavare informazioni da un testo descrittivo o informativo.
- Mettere in relazione le informazioni dedotte da fonti iconiche e testuali.
- Confrontare diversi tipi di paesaggio.
- Esporre oralmente e/o graficamente quanto appreso dal testo o dalle immagini.
- Essere chiaro nell'esposizione orale e scritta.
- Collocare i toponimi principali sulla carta fisica.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

• Obiettivi formativi

Saper accedere a fonti di conoscenza, interpretare contenuti e trasformarli in competenze facendo proprie strategie di calcolo, di logica, tecniche e tecnologie per la trasmissione delle conoscenze.

Progettare percorsi per la creazione di oggetti materiali e multimediali anche in lavoro cooperativo con coetanei e insegnanti.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p style="color: red;">Numeri</p> <p>Obiettivo 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lettura e scrittura di numeri naturali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. * Procedure e strategie di calcolo mentale, utilizzando le proprietà delle operazioni. * Tecnica delle quattro operazioni con consapevolezza del concetto e padronanza degli algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> * Esercizi di lettura, scrittura, composizione, scomposizione, confronto di numeri entro il 999.999 * Rappresentazione dei numeri con l'abaco, in tabella * Esecuzione di addizioni in colonna senza e con il cambio * Esecuzione di calcoli veloci applicando le proprietà dell'addizione (commutativa ed associativa) * Uso della prova dell'addizione * Esecuzione di sottrazioni in colonna senza e con il cambio * Applicazione della proprietà invariante della sottrazione ed esecuzione di calcoli veloci * Uso della prova della sottrazione * Esecuzione di moltiplicazioni in colonna * Esecuzione di calcoli veloci con l'applicazione delle proprietà della moltiplicazione (commutativa, associativa, dissociativa) * Uso della prova della moltiplicazione * Esercizi per comprendere il cambiamento di valore posizionale delle cifre nelle moltiplicazioni per 10, 100, 1000 * Uso della prova della

<p>Obiettivo 1</p>	<p>* Riconoscimento e relazioni tra numeri naturali (multipli, divisori, numeri primi)</p>	<p>moltiplicazione * Esecuzione di divisioni in colonna con una o due cifre nel divisore * Esecuzione di calcoli veloci con l'applicazione della proprietà invariante della divisione * Uso della prova della divisione * Esercizi per comprendere il cambiamento di valore posizionale delle cifre nelle divisioni per 10, 100, 1000</p> <p>* Esercitazioni per</p> <ul style="list-style-type: none"> - scoprire operativamente ed individuare i multipli di un numero naturale - scoprire operativamente ed individuare i divisori di un numero naturale - scoprire operativamente i numeri primi
<p>Spazio e figure</p> <p>Obiettivo 9</p>	<p>* Esplorazione di figure geometriche</p>	<p>* Attività pratiche e strutturate per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizzare i lati, gli angoli interni, i vertici, le diagonali, le altezze, i lati paralleli di poligoni .
<p>Obiettivo 11</p>	<p>* Costruzione ed uso del Piano Cartesiano</p>	<p>* Esercitazioni per localizzare sul piano cartesiano dei punti partendo dalle coordinate e viceversa</p>
<p>Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <p>Obiettivo 19</p>	<p>*Risoluzione di problemi, partendo dall'analisi del testo per individuare le informazioni necessarie per la risoluzione.</p>	<p>* Attività di analisi dei testi problematici per reperire informazioni.</p> <p>* Esercitazioni per la risoluzione di problemi mediante l'uso delle quattro operazioni e di schemi grafici.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- Leggere, scrivere, confrontare numeri entro il 999 999.
- Utilizzare ed eseguire le quattro operazioni.
- Riconoscere gli elementi delle principali figure geometriche piane.
- Risolvere problemi.
- Utilizzare consapevolmente il linguaggio disciplinare.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Obiettivo 6	Il metodo scientifico <ul style="list-style-type: none"> I sensi come primi strumenti d'indagine; le fasi del metodo sperimentale; tanti fenomeni, tante scienze. 	Conoscere le fasi del metodo scientifico sperimentale e avviarsi a utilizzarne le procedure; capire che le scoperte scientifiche servono per migliorare la vita dell'uomo.
Obiettivo 4 3 6	La materia <ul style="list-style-type: none"> Atomi, molecole, materia, come costituenti del mondo; stati d'aggregazione della materia; modificazione degli stati d'aggregazione; il calore come forma di energia termica; la propagazione del calore; il risparmio energetico. 	Capire intuitivamente com'è costituita la materia; riconoscere le caratteristiche di corpi solidi, liquidi e gassosi; comprendere che attraverso il calore le sostanze subiscono modificazioni di stato; intuire il concetto di energia; capire l'importanza del risparmio energetico.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- Saper osservare, trarre informazioni dalle osservazioni fatte e descrivere con un linguaggio adeguato i fenomeni osservati.
- Saper eseguire semplici esperimenti e coglierne gli effetti.
- Riconoscere gli effetti del calore.

TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Interpretare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>1. Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento.</p> <p>3. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</p> <p>4. Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto.</p> <p>5. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.</p> <p>6. Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici.</p> <p>8. Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia della umanità.</p> <p>10. Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I campi modulo; la creazione di una cartella; le principali barre degli strumenti di Word. ▪ I pulsanti Taglia, Incolla. Formattazione del testo: il Font, la dimensione, il colore, lo stile. I testi informativi: parole chiave nei testi informativi. Inserimento di immagini da file. L'invenzione della scrittura. L'invenzione della ruota. ▪ Le forme di word: trascinamento, creazione, effetti di riempimento, impostazioni 3D. Disegno con Figura a mano libera; modifica dei punti; riempimento colore. Il carro dei Sumeri e degli Egizi. ▪ La leggenda; la barra degli strumenti di disegno di Word; la barra delle impostazioni 3D; la casella di testo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare i campi modulo in Word; creare una cartella; utilizzare le principali barre degli strumenti di Word. ✓ Utilizzare i pulsanti Taglia, Incolla. Formattare il testo definendo il Font, la dimensione, il colore, lo stile. Leggere e manipolare testi informativi: ricercare parole chiave nei testi informativi. Inserire immagini da file. Conoscere la storia dell'invenzione della scrittura e dell'invenzione della ruota. ✓ Usare le forme di word: trascinamento, creazione, effetti di riempimento, impostazioni 3D. Disegnare con Figura a mano libera; modificare i punti; riempire con colore. Conoscere le caratteristiche del carro dei Sumeri e degli Egizi. ✓ Leggere e interpretare leggende; utilizzare la barra degli strumenti di disegno di Word; la barra delle impostazioni 3D; la casella di testo.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno avvia il programma di videoscrittura Word, nomina le principali barre di Word e conosce la funzione dei pulsanti in esse inseriti.
- Formatta testi in Word.
- Crea immagini con la barra degli strumenti di disegno di Word e le formatta seguendo una specifica richiesta.
- Risponde correttamente a semplici questionari sulla storia dell'invenzione della scrittura e della ruota.