

CLASSI QUINTE

UNITÀ DI LAVORO N° 1

Tempi: 1° bimestre *ottobre-novembre*

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

• **Obiettivo formativo**

Raggiungere una capacità di esprimersi in modo adeguato, corretto e coerente padroneggiando le conoscenze e le abilità dei diversi linguaggi artistico-espressivi.

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i> 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. 6. Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.</p> <p><i>Leggere</i> 7. Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. 12. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizione di suoni, uso delle parole e dei</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tema stagionale: l'estate e le vacanze. ▪ L'autunno in vari linguaggi artistico espressivi. ▪ Il testo narrativo: racconti realistici, fantastici e di avventura. ▪ Il testo poetico: le rime, la similitudine e la metafora. ▪ Riflessione sulla lingua: il dizionario, gli aggettivi qualificativi, radice e desinenza, i prefissi, gli aggettivi e i pronomi possessivi, gli aggettivi e i pronomi dimostrativi, gli aggettivi e i pronomi indefiniti, gli aggettivi e i pronomi numerali. <p>Il modo indicativo e imperativo degli ausiliari e dei verbi regolari.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il predicato verbale e nominale. ▪ Il soggetto e il soggetto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccontare esperienze personali. ✓ Partecipare alle conversazioni. ✓ Leggere in maniera espressiva. ✓ Leggere e comprendere testi narrativi fantastici e realistici analizzandone la struttura e individuando i seguenti elementi caratteristici: <ol style="list-style-type: none"> 1. struttura (inizio, svolgimento, conclusione); 2. protagonista e personaggi; 3. tempo e indicatori temporali; 4. sequenze; 5. narrazione in prima e terza persona; 6. luoghi e indicatori spaziali; 7. elementi realistici e fantastici. ✓ Produrre testi corretti, coesi e coerenti, per

<p>significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi. <i>Scrivere</i> 16. Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). 20. Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasare un racconto, riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi, punti di vista, riscrivere in funzione di uno scopo dato...).</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. <i>Riflettere sulla lingua</i> 22. Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase; individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo. 23. Conoscere i principali meccanismi di formazione e derivazione delle parole (parole semplici, derivate, composte, prefissi e suffissi). 24. Comprendere le principali relazioni tra le parole (somiglianze, differenze) sul piano dei significati. 26. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici. 27. Riconoscere la funzione dei principali</p>	<p>sottinteso.</p>	<p>raccontare esperienze personali e altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rielaborare testi apportando cambiamenti relative a caratteristiche, ordine della narrazione, personaggi, punti di vista e scopi. ✓ Riconoscere e utilizzare strutture narrative cronologiche (analessi e prolessi). ✓ Riconoscere sequenze dialogiche nei testi narrativi. ✓ Utilizzare il dialogo per la connotazione del racconto di esperienze personali. ✓ Riconoscere e utilizzare varie tipologie di dialogo: il dialogo corale, il dialogo solo di battute. ✓ Rilevare nei testi poetici i diversi tipi di rima. ✓ Riconoscere nei testi poetici similitudini e metafore. ✓ Applicare le regole dell'ortografia e i principali segni di punteggiatura nella produzione dei testi. ✓ Riconoscere e analizzare le parti del discorso studiate. ✓ Riconoscere, analizzare e coniugare il modo indicativo e imperativo degli ausiliari e dei verbi regolari. ✓ Rilevare nelle frasi il soggetto, il predicato verbale e nominale e le espansioni. ✓ Eseguire esercizi
---	--------------------	---

segni interpuntivi.		strutturati di analisi logica.
---------------------	--	--------------------------------

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno comprende testi narrativi analizzando correttamente struttura (inizio, svolgimento, conclusione), protagonista e personaggi, tempo e indicatori temporali, sequenze, narrazione in prima e terza persona, luoghi e indicatori spaziali.
- Rielabora testi apportando cambiamenti relativi all'ordine della narrazione.
- Analizza correttamente le parti del discorso studiate.

LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Ascolto e interazione</i> N°1/3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il materiale linguistico già studiato. ▪ Il lessico sui cibi. ▪ Le strutture per esprimere e chiedere gusti e preferenze (I like; Do you like?) ▪ Parlare di abitudini (usually). ▪ Le strutture per dire ciò che si è in grado o no di fare (I can/ I can't...). ▪ La storia e il lessico della festa di Halloween. ▪ Alcuni elementi informativi di storia, geografia, usi e costumi , abitudini quotidiane del popolo inglese e americano. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascolto e riproduzione orale di singole parole, strutture, canzoni, rime, brevi frasi, semplici dialoghi. ✓ Giochi di ruolo, brevi drammatizzazioni. ✓ Giochi con le <i>flash cards</i>. ✓ Giochi di movimento. ✓ Racconti fra storia, leggende e tradizioni di <i>Halloween</i>. ✓ Lettura di semplici brani che parlano di <i>Halloween</i>. ✓ Presentazione di alcune video cassette che descrivono la città di Londra. ✓ Face to face.
<i>Ricezione e produzione scritta</i> N°2/4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le parole e le frasi che indicano: i cibi, abitudini e i simboli di <i>Halloween</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi orali e scritti per approfondire ed ampliare le conoscenze grammaticali. ✓ I simboli di Halloween

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno distingue i nomi di alcuni cibi.

-Usa in modo appropriato la struttura per esprimere e chiedere gusti e preferenze.

-Usa in modo appropriato la struttura per dire ciò che si è in grado o no di fare.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore 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>3. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture di tempi e luoghi diversi.</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 l'infanzia dedicati all'amicizia. ▪ Ascolto di musica tratta dal repertorio di vari generi musicali. ▪ Le caratteristiche del flauto dolce. ▪ Il metodo di produzione del suono con il flauto dolce. ▪ La musica e la mitologia. ▪ Gli strumenti musicali degli antichi Greci. ▪ La funzione della musica presso i Greci. ▪ Scoprire il legame tra musica e poesia. ▪ Scoprire il legame tra musica e matematica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire canti in gruppo. ✓ Accompagnare i canti con oggetti sonori e strumentario didattico. ✓ Apprendere il sistema di notazione convenzionale: le figure di valore e le altezze. ✓ Ascoltare brani tratti da vari repertori e individuarne la funzione. ✓ Leggere miti e leggende che narrano la nascita della musica e dei vari strumenti presso la civiltà greca.

COMPETENZE DA VERIFICARE

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

-Conosce la funzione della musica presso i popoli dell'antica Grecia e gli strumenti da essi usati.

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) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>3. Leggere in alcune opere d'arte di diverse epoche storiche e provenienti da diversi Paesi i principali elementi compositivi, i significati simbolici, espressivi e comunicativi.</p> <p>4. Riconoscere e apprezzare i principali beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio, operando una prima analisi e classificazione.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>5. Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, attraverso processi di rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli elementi grammaticali del linguaggio visivo: la linea e la forma. ▪ Tecniche e materiali: le matite, i pastelli e i pennarelli. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comporre linee evocate dalla musica. ✓ Interpretare un genere musicale e i suoi strumenti con l'uso delle linee. ✓ Cogliere analogie tra un ritmo musicale e uno visivo. ✓ Creare, con la linea, forme in profondità. ✓ Osservare e analizzare gli elementi grammaticali visivi nell'opera d'arte: La Danza di Matisse. ✓ Utilizzare correttamente matite, pastelli e pennarelli per produrre segni, tratteggi e sfumature. ✓ Reinterpretare un'opera d'arte (La Danza di Matisse) utilizzando matite, pastelli e pennarelli.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno disegna una composizione di linee ispirate dalla musica.
- Utilizza la linea per creare forme in profondità.

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>N°.3: Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane.</p> <p>N°.2: Descrivere i contenuti principali del credo cattolico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confessioni Cristiane: Chiesa Ortodossa, Chiesa Protestante ▪ Il confronto con il mondo: il Concilio Ecumenico Vaticano II ▪ La struttura della Chiesa: il Credo, i Sacramenti, il calendario liturgico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Letture dal libro di testo e da documenti ecclesiali; ✓ conversazioni guidate; ✓ riflessioni individuali e collettive su brevi racconti; ✓ elaborazione di schemi e tabelle di sintesi; ✓ rappresentazioni grafiche; ✓ ricerche individuali e di gruppo; ✓ schede operative; ✓ visione di videocassette; ✓ attività sul quaderno personale.

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno sa identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo confrontando la propria esperienza religiosa con quella di altre persone.

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Il corpo e le funzioni senso-percettive</i></p> <p>Obiettivo n°1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensione del concetto di forza e di resistenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi e giochi per il condizionamento di alcune capacità motorie.
<p><i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>Obiettivo n°3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento della padronanza degli schemi motori dinamici quali correre, saltare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, lanciare, afferrare. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Io resisto”: gioco individuale di resistenza. ➤ Esercitazioni sulla resistenza muscolare. ➤ “L’unione fa la forza”: gioco collettivo sulla forza muscolare:
<p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <p>Obiettivo n°4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione del linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d’animo. 	<ul style="list-style-type: none"> * Giochi a staffetta e squadre sulla coordinazione dinamica generale. * Rotolamenti sul piano sagittale e trasversale * Giochi di drammatizzazione ed interpretazione di ruoli e emozioni.
<p><i>Il gioco, lo sport, le regole il fair play</i></p> <p>Obiettivo n°6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e applicazione dei principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercitazioni su sequenze motorie inerenti alcune tecniche sportive specifiche.
<p><i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i></p> <p>Obiettivo n°10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi, comprensione e interpretazione della realtà socio-ambientale con spirito critico e capacità di giudizio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi con vari tipi di attrezzi strutturati e non

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L’alunno prende consapevolezza di sé attraverso l’ascolto e l’osservazione del proprio corpo.

- Ha padronanza dei diversi schemi motori e li adatta alle variabili spazio temporali.

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. 1-4-5-6-7-8-9	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le civiltà del Mar Mediterraneo: i Cretesi e gli Achei; organizzazione sociale, governo, economia, religione, espressione artistica; progressi tecnico-culturali; guerre e conquiste. ▪ La civiltà greca: le origini, la nascita delle pòleis, Sparta e Atene; le origini della democrazia. ▪ La cultura greca: la religione; i santuari e i giochi sportivi; il teatro; l'arte; la diffusione delle colonie e la Magna Grecia; l'età di Pericle; cultura e grandezza di Atene. ▪ La civiltà persiana: l'impero; la società; la scienza, l'arte e la religione; lo scontro fra la civiltà greca e persiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere e ricavare informazioni da semplici testi storici. ✓ Collocare geograficamente e cronologicamente le civiltà del Mar Mediterraneo. ✓ Individuare le caratteristiche ambientali che le accomunano. ✓ Riordinare cronologicamente vicende storiche. ✓ Completare testi usando le parole-chiave adeguate. ✓ Produrre semplici testi storici. ✓ Usare carte geo-storiche. ✓ Completare tabelle e schede operative. ✓ Rispondere a questionari. ✓ Eseguire disegni. ✓ Esporre oralmente gli argomenti studiati. ✓ Conversazioni guidate. ✓ Operare confronti fra le diverse civiltà.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa collocare geograficamente e cronologicamente la civiltà greca e l'impero persiano.
- Conosce l'organizzazione politica, culturale e sociale delle principali città greche e dell'impero persiano.
- Conosce e sa ordinare cronologicamente gli scontri fra Greci e Persiani.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Obiettivi n. 1-2-3-4-5-6-7-8.	<ul style="list-style-type: none"> • L'Italia oggi: la popolazione italiana; i settori economici; le istituzioni dello Stato. • L'Italia delle regioni: Lazio, Abruzzo, Molise. 	<p>Conoscere e comprendere la composizione della popolazione italiana in relazione a diversi parametri di riferimento; cogliere la relazione fra i vari settori: primario, secondario e terziario; conoscere le principali istituzioni dello Stato italiano; comprendere il concetto di regione amministrativa.</p> <p>Saper leggere una carta geografica; interpretare dati organizzati in istogrammi e aerogrammi; conoscere le caratteristiche fisiche e climatiche; riconoscere le relazioni fra elementi geografici e insediamenti e vie di comunicazione; riconoscere la relazione fra elementi geografici e settori economici; conoscere le principali risorse; conoscere alcuni aspetti del patrimonio culturale locale regionale; conoscere alcune località di particolare valore naturalistico, storico e artistico.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce le relazioni tra i diversi settori economici.
- Sa leggere una carta geografica.
- Localizza correttamente elementi geografici.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

• Obiettivo formativo

Sviluppare un atteggiamento di osservazione e problematizzazione della realtà atto a favorire lo sviluppo di attività metacognitive attraverso un'adeguata assimilazione di conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Numeri</i> Obiettivo n°2	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura, scrittura, confronto di numeri interi e decimali ed esecuzione delle quattro operazioni, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi di lettura, scrittura, composizione, scomposizione, confronto di numeri fino alla classe dei milioni. ➤ Esercizi per acquisire e consolidare il valore posizionale delle cifre nei numeri interi e decimali. ➤ Esecuzione delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali. ➤ Uso delle proprietà delle quattro operazioni. ➤ Risoluzione di problemi con le quattro operazioni. ➤ Uso di strategie per il calcolo veloce.
Obiettivo n°1	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la divisione con resto fra numeri naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi per il riconoscimento e l'uso dei criteri di divisibilità di un

Obiettivo n°8	<ul style="list-style-type: none"> • Multipli e divisori di un numero. • Conoscere sistemi di notazioni dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. 	<p>numero.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi per l'individuazione dei multipli e dei divisori. ➤ Esercizi per il riconoscimento e l'uso dei numeri romani.
Obiettivo n°6	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentazione dei numeri relativi sulla "nuova" metà della linea dei numeri. ➤ Discussioni per individuare l'uso dei numeri relativi in situazioni concrete.
<p><i>Spazio e figure</i></p> <p>Obiettivo n°1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli angoli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Costruzione e riconoscimento dei vari tipi di angoli.
Obiettivo n°1/7/8	<ul style="list-style-type: none"> • I poligoni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività pratiche e strutturate per riconoscere gli elementi significativi dei triangoli. ➤ Esercizi per il calcolo del perimetro dei triangoli. ➤ Esercizi per il calcolo dell'area dei triangoli. ➤ Attività pratiche e strutturate per riconoscere gli elementi significativi dei quadrilateri (parallelogrammi). ➤ Esercizi per il calcolo del perimetro dei

<p><i>Relazioni, misure, dati e previsioni</i></p> <p>Obiettivo n°1</p> <p>Obiettivo n°4/5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni. • Il sistema metrico decimale. • Le conversioni. 	<p>parallelogrammi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi per il calcolo dell'area dei parallelogrammi. ➤ Risoluzione di problemi geometrici. ➤ Attività pratiche e strutturate per classificare (diagramma di Venn, intersezione, di Carroll, ad albero). ➤ Uso del connettivo o/e. ➤ Attività ed esercitazioni per conoscere ed usare correttamente le unità di misura di lunghezza e di superficie. ➤ Esercitazioni per eseguire equivalenze. ➤ Risoluzione di problemi con equivalenze.
--	---	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno legge, scrive, confronta numeri entro la classe dei milioni.

-Utilizza ed esegue le quattro operazioni con numeri interi e decimali.

-Riconosce e usa i numeri romani.

-Risolve problemi geometrici sulle figure presentate (QUADRATO e RETTANGOLO).

-Sa rappresentare una classificazione con un diagramma (Venn, Carrol, ad albero)

-Sa utilizzare il sistema metrico decimale ed effettuare le conversioni.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Obiettivo 11</p> <p>Obiettivo 14/16</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il segreto della vita: le cellule. • I cromosomi • Il nostro corpo: l'apparato riproduttivo, respiratorio, cardio-circolatorio 	<p>Osservazioni dirette, con e senza strumenti adeguati, classificazioni, raccolta di immagini e/o di materiali relativi all'argomento trattato, lettura e comprensione di testi descrittivi e informativi, consultazione di testi diversi dal proprio sussidiario per arricchire l'informazione, esperimenti, esperienze pratiche, conversazioni guidate, schemi di riepilogo e/o di sintesi, ricerche sul cartaceo o via Internet relative ai contenuti disciplinari, arricchimento del lessico disciplinare.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno sa osservare, trarre informazioni dalle osservazioni fatte e descrivere con un linguaggio adeguato gli organismi studiati.

-Conosce la struttura della cellula, gli apparati e le loro funzioni.

TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Interpretare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. 2. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. 3. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. 4. Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto. 5. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli. 6. Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici. 7. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. 8. Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia della umanità. 9. Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo. 10. Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paint: fotomontaggio di paesaggi, persone e oggetti. ▪ L'esplorazione di Word. ▪ L'esplorazione di Excel. 	<p style="text-align: center;">Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprire con Paint file immagine usando il menu di scelta rapida. ✓ Manipolare file immagine jpg: scontornare figure con il pulsante "Seleziona parte", copiare, incollare, clonare colore con il pulsante "Copia colore", ricolorare con lo strumento "pennello". ✓ Utilizzare lo strumento "Zoom" ✓ Utilizzare i tasti Ctrl+meno per ridurre immagini selezionate. ✓ Salvare file immagine. <p style="text-align: center;">Word</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esplorare la finestra di Word e riconoscere le barre e i relativi pulsanti. ✓ Introdurre file immagine in un documento di Word. ✓ Scrivere testi narrativi e descrittivi relativi all'immagine inserita utilizzando in maniera corretta la tastiera. <p style="text-align: center;">Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Avviare Excel. ✓ Eseguire una prima esplorazione guidata della finestra di Excel. ✓ Immettere dati numerici e parole in un foglio di lavoro. ✓ Eseguire somme a due o più addendi con il

Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.		pulsante “Somma automatica”.
---	--	------------------------------

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno usa gli strumenti di Paint per manipolare immagini preesistenti e le salva nella directory prescelta.

-Avvia Word, digita testi, inserisce immagini e salva file in formato doc nella directory prescelta.