

Tempi: 3° bimestre *febbraio-marzo*

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> 2. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.</p> <p><i>Leggere</i> 7. Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. 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> 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tema stagionale: la primavera in vari linguaggi artistico espressivi. ▪ Il testo descrittivo. ▪ Il testo narrativo: diario di viaggio, racconti di fantascienza, racconti polizieschi, racconti storici, racconti fantasy. ▪ Riflessione sulla lingua: gli avverbi. Il modo infinito, gerundio e participio degli ausiliari e dei verbi regolari. ▪ Il complemento dell'oggetto diretto e i complementi indiretti. ▪ La funzione transitiva e intransitiva dei verbi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipare in modo consono e pertinente alle discussioni in classe sul tema stagionale. ✓ Memorizzare poesie. ✓ Recitare in modo espressivo poesie. ✓ Conoscere la struttura e le caratteristiche dei racconti di fantascienza, storici, fantasy e polizieschi. ✓ Leggere e comprendere testi descrittivi ricavandone caratteristiche strutturali e di genere. ✓ Rilevare l'ordine descrittivo e gli indicatori spaziali. ✓ Evidenziare e discriminare i dati sensoriali. ✓ Riconoscere testi descrittivi oggettivi e soggettivi. ✓ Individuare l'atmosfera nei testi descrittivi. ✓ Modificare l'atmosfera di un testo descrittivo

<p>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.</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <p>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; riconoscere in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali, logici); analizzare la frase nelle sue funzioni (predicato e principali complementi diretti e indiretti).</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>		<p>cambiando gli aggettivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Connotare personaggi di un racconto poliziesco con tecniche descrittive. ✓ Riconoscere lo scopo e la struttura di un diario di viaggio. ✓ Rilevare stati d'animo ed emozioni; comprendere il valore del diario di viaggio come testimonianza storica. ✓ Scrivere pagine di diario di viaggio connotate con tecniche descrittive di ambienti, oggetti e situazioni (l'accumulo di immagini, la descrizione per piani e l'estraneazione). ✓ Conoscere la struttura e le caratteristiche di un racconto di fantascienza. ✓ Rielaborare un racconto di fantascienza. ✓ Rielaborare racconti storici in forma di riassunto. ✓ Applicare le regole dell'ortografia e i principali segni di punteggiatura nella produzione dei testi. ✓ Conoscere e utilizzare gli avverbi. ✓ Esaminare le caratteristiche e le funzioni dei modi indefiniti dei verbi. ✓ Coniugare verbi regolari nei modi indefiniti. ✓ Comprendere la funzione transitiva e intransitiva dei verbi operando analisi ed eseguendo esercizi
--	--	--

		strutturati.
--	--	--------------

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno legge e distingue varie tipologie di racconto.
- Divide un brano in sequenze e lo riassume.
- Distingue in una frase: soggetto, predicato verbale e nominale, complemento diretto e complementi indiretti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Ascolto e interazione</i> N°1/3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lessico relativo al tempo atmosferico e le stagioni. ▪ Lessico relativo alle nazionalità , paesi e diversi tipi di edificio. ▪ La struttura per chiedere e descrivere le condizioni atmosferiche (<i>What's the weather like? It's...</i>). ▪ La struttura per identificare le nazionalità e i paesi (<i>Where are you from? I'm from...</i>). ▪ Chiedere e rispondere da dove proviene qualcuno (<i>Where is he/she from? He/She from...</i>). ▪ <i>Easter</i>: le differenze e le affinità tra la Pasqua inglese e la Pasqua italiana. ▪ 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, frasi e dialoghi sempre più complessi. ✓ Si propongono brevi e semplici drammatizzazioni e giochi di mimo. ✓ Si realizza un divertente libretto con le espressioni facciali più comuni, con il quale giocare a coppia o a gruppi. ✓ Esercizi orali e scritti per approfondire ed ampliare le conoscenze grammaticali. ✓ Raccontiamo attraverso alcuni cenni storici i più famosi edifici inglesi e americani. ✓ Attraverso alcune brevi letture, cenni storici e l'analisi dei simboli e delle tradizioni pasquali, analizziamo le differenze fra il nostro paese e quello straniero. ✓ 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: tempo atmosferico, le stagioni, nazionalità , paesi e diversi tipi di edificio. ▪ I simboli della Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esercizi scritti per approfondire ed ampliare le conoscenze grammaticali. ✓ Frasi relative alle stagioni. ✓ Frasi relative alle nazionalità e paesi. ✓ Realizzazione di una <i>Easter card</i>.

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno riconosce e usa in modo appropriato il lessico e le strutture relativi al tempo atmosferico e le stagioni. Nazionalità , paesi e diversi tipi di edificio.

-Riconosce e usa in modo appropriato il lessico e le strutture relativi alla nazionalità e paesi.

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>4. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani esteticamente rilevanti, di vario genere e provenienza.</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"> ▪ Ascolto di brani orchestrali. ▪ Gli strumenti dell'orchestra moderna: classificazione in famiglie secondo il criterio di produzione del suono. ▪ Il ruolo del direttore d'orchestra. ▪ Esecuzioni di semplici brani con il flauto dolce con accompagnamento orchestrale. ▪ La funzione sociale della musica al tempo degli antichi Romani. ▪ Gli strumenti musicali utilizzati nell'antica Roma. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascoltare brani orchestrali in modo analitico. ✓ Utilizzare un CD interattivo per il riconoscimento visivo e sonoro dei diversi strumenti dell'orchestra. ✓ Produrre cartelloni che raffigurino la struttura dell'orchestra. ✓ "Giocare" a dirigere le produzioni sonore dei compagni. ✓ Eseguire semplici melodie con il flauto dolce. ✓ Leggere testi informativi relativi al ruolo della musica nell'antica Roma. ✓ Classificare gli strumenti utilizzati nell'antica Roma.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno classifica gli strumenti musicali in base al criterio di produzione del suono.
- Conosce la funzione della musica presso i Romani.

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>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, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La superficie. ▪ Tecniche e materiali: il collage, gli stencil e le tempere ad acqua. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere la superficie dei corpi attraverso il tatto. ✓ Riconoscere e definire la superficie geometrica di alcune forme. ✓ Osservare e analizzare le forme dell'opera La lumaca di Matisse. ✓ Riprodurre l'opera osservata (La lumaca) con la tecnica del collage. ✓ Sperimentare la creazione di texture utilizzando stencil artigianali e tempere ad acqua. ✓ Osservare e riprodurre per imitazione l'opera La colomba di Tancredi Parmeggiani utilizzando diverse texture ottenute con vari stencil.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce la superficie geometrica di alcuni elementi grafici raffigurati.
- Esegue un semplice collage per riprodurre un'immagine proposta.

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
N°.5: Conoscere le origini e lo sviluppo delle altre grandi religioni monoteiste	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggi di verità ▪ l'induismo ▪ il buddismo ▪ l'animismo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Letture dal libro di testo; ✓ lettura e commento del documento conciliare "Nostra Aetate"; ✓ lettura e drammatizzazione di racconti; ✓ schemi riassuntivi sulle caratteristiche di ogni religione; ✓ tabelle comparative; ✓ realizzazione di cartelloni murali; ✓ schede operative; ✓ visione di videocassette; ✓ attività sul quaderno personale, ✓ giochi per consolidare l'apprendimento.

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno sa confrontare la propria esperienza religiosa con quelle di altre persone e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.

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"> • Percezione della respirazione nella fase di inspirazione ed espirazione. • Percezione del ritmo cardiaco rilevarlo e comprendere che varia con la velocità di esecuzione dei movimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi respiratori e di rilassamento muscolare. ➤ Test di rilevazione del battito cardiaco.
<p><i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p>Obiettivo n°2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Miglioramento della coordinazione dinamica generale attraverso il potenziamento degli schemi motori. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi a squadre e in coppia.
<p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <p>Obiettivo n°5</p>		
<p><i>Il gioco, lo sport, le regole il fair play</i></p> <p>Obiettivo n°7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di sequenze motorie con l'utilizzo della musica e a ritmo naturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici coreografie di gruppo con azioni motorie note con e senza l'utilizzo della musica.
<p><i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i></p> <p>Obiettivo n°10</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di gruppo, gare e staffette . ➤ Giochi con vari tipi di

	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di attività proposte per sperimentare e migliorare le proprie capacità. • Rispetto di regole esecutive funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita. 	<p>attrezzi strutturati e non.</p>
--	---	------------------------------------

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno percepisce il proprio ritmo respiratorio.
- Esegue l'inspirazione-espiazione forzata e ne comprende la differenza.
- Esegue sequenze motorie globalmente.
- Rispetta il ritmo globale di un'esecuzione.

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. 1-2-3-4-5-6-7-8-9.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La civiltà romana: le origini, il periodo monarchico, il governo, la società, il periodo della repubblica, il governo della repubblica. ▪ L'espansione di Roma in Italia e nel Mar Mediterraneo; lotte tra patrizi e plebei; la guerra contro Cartagine; l'organizzazione dell'esercito romano e dei territori conquistati. ▪ La società romana: l'economia, le nuove classi sociali, la religione, la famiglia, l'istruzione, l'arte, la costruzione di strade ed acquedotti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere e ricavare informazioni da semplici testi storici. ✓ Collocare gli eventi sulla linea del tempo. ✓ Collocare geograficamente e cronologicamente l'origine di Roma. ✓ Collocare cronologicamente gli eventi che portarono all'espansione territoriale di Roma in Italia. ✓ Riordinare cronologicamente eventi significativi che caratterizzano la storia della guerra fra Roma e Cartagine. ✓ 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 collegando le informazioni.

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversazioni guidate. ✓ Operare confronti fra le diverse civiltà. ✓ Assistere alla proiezione di filmati e documentari relativi alla storia di Roma.
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno colloca geograficamente e cronologicamente l'origine di Roma.
- Conosce gli eventi che caratterizzarono il periodo monarchico e repubblicano.
- Conosce gli eventi che portarono all'espansione territoriale di Roma in Italia e nel Mediterraneo.
- Conosce la struttura sociale, la religione, l'arte e l'economia della civiltà romana.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Obiettivi n. 1-2-3-4-5-6-7-8.	<ul style="list-style-type: none"> L'Italia delle regioni: Trentino-AltoAdige, Lombardia, Liguria, Piemonte, Valle D'Aosta 	<p>Saper leggere una carta geografica; interpretare dati organizzati in istogrammi e areogrammi; 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 sa leggere una carta geografica.

-Localizza correttamente elementi geografici.

-Mette in relazione aspetti naturalistici, storici, artistici ed economici con le regioni studiate.

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. ➤ Esecuzione delle quattro operazioni con i numeri interi e decimali. ➤ Risoluzione di problemi con le quattro operazioni e con l'uso dei diagrammi.
Obiettivo 4/5	<ul style="list-style-type: none"> • Le frazioni. • La percentuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Operare con le frazioni: <ol style="list-style-type: none"> 1. dall'intero alla frazione; 2. dalla frazione all'intero. 3. Problemi con le frazioni. ➤ Esercizi per il calcolo della percentuale, sconti, interesse e IVA. ➤ Problemi sulla percentuale

<p>Spazio e figure</p> <p>Obiettivo n°1/7/8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I poligoni regolari. • Il cerchio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività pratiche e strutturate per riconoscere gli elementi significativi dei poligoni regolari. ➤ Esercizi per il calcolo del perimetro dei poligoni regolari. ➤ Individuazione e calcolo della apotema dei poligoni regolari. ➤ Esercizi per il calcolo dell'area dei poligoni regolari. ➤ Conoscere e rappresentare il cerchio e le sue parti principali. ➤ Risoluzione di problemi geometrici.
<p>Relazioni, misure, dati e previsioni.</p> <p>Obiettivo n°4/5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le misure di valore. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercizi per il riconoscimento delle misure di valore.
<p>Obiettivo n°1/2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Statistiche e diagrammi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentazioni di grafici di vario tipo per ricavare moda, mediana e media.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa calcolare la frazione di un numero.
- Calcola la percentuale di un numero.
- Sa calcolare il perimetro e l'area dei poligoni regolari.
- Riconosce le misure di valore.
- Sa eseguire equivalenze.
- Sa calcolare la moda, la mediana e la media in un grafico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Obiettivo 13/14/16</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il nostro corpo: il sistema muscolare e nervoso • Il nostro corpo: gli organi di senso e l'apparato tegumentario. 	<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.

-Conoscere gli apparati e le loro funzioni.

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"> ▪ Word e il linguaggio della poesia. ▪ L'ipertesto in Word. ▪ I bambini e la tecnologia: giochi di ieri e di oggi. ▪ Power Point: documentazione di una ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analizzare le caratteristiche della poesia ed eseguire, in Word, esercizi di riconoscimento di versi, ritmo, enjambement, rime, strofe tramite: <ol style="list-style-type: none"> 1. selezione di parti di testo 2. colorazione del testo 3. dimensione del carattere 4. utilizzo del modulo "Campo modulo elenco a discesa". ✓ Creare tabelle per ricostruire schemi poetici. ✓ Trascinare, tagliare, copiare e incollare parti di testo. ✓ Utilizzare lo strumento "Trova" per cercare, in un elenco, parole in rima tra loro al fine di costruire un rinario. ✓ Eseguire collegamenti ipertestuali tra file .doc (collegamento su testo e su immagine). <p style="text-align: center;">Power Point</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lavorando in piccoli gruppi, eseguire ricerche su materiale digitale e cartaceo per scoprire l'evoluzione tecnologica dei giocattoli. ✓ Progettare una presentazione di Power Point per documentare la ricerca svolta: <ol style="list-style-type: none"> 1. costruire la pagina iniziale 2. impostare lo sfondo

Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.		<ol style="list-style-type: none"> 3. scegliere e impostare gli effetti di transizione 4. digitare il testo 5. inserire immagini ed eventuali file audio-video 6. registrare la voce narrante 7. eseguire collegamenti ipertestuali tra la pagina iniziale e le pagine interne 8. salvare il progetto in formato .ppt e .pps
---	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno, operando con Word, utilizza tutti gli strumenti di formattazione di testo e di creazione e formattazione di tabelle.

-Conosce l'evoluzione tecnologica del giocattolo per l'infanzia.