

Classe I

Competenza	Ob apprendimento (abilità/capacità)	Conoscenze (contenuti)	Metodologia	Attività	Verifiche e valutazione
<p>Conoscere le proprietà e l'uso di semplici oggetti e macchine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare ed analizzare gli oggetti utilizzati nell'ambiente di vita. - Osservare, analizzare e descrivere macchine di uso comune utilizzate nella vita quotidiana dei bambini. - Classificare oggetti e strumenti di uso comune in base alle loro funzioni primarie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento di oggetti impiegati negli ambienti di vita dei bambini. - Sperimentazione della necessità e' utilità di oggetti di uso comune. - Descrizione delle caratteristiche e del funzionamento di alcuni semplici strumenti. - Individuazione delle componenti principali di un computer. - Esecuzione corretta delle operazioni di accensione e spegnimento del Pc. - Individuazione delle procedure di ingresso e uscita da giochi didattici 	<ul style="list-style-type: none"> -Clima positivo e di partecipazione. -Discussione e confronto. -Osservazio-ne, classificazione e rappresenta-zione di oggetti. -Laboratorio e utilizzo di strumenti. -Realizzazione di cartelloni. -Utilizzo di software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> -Uso di materiale strutturato e non. -Lavoro individuale e di gruppo. -Giochi didattici al Pc. 	<ul style="list-style-type: none"> -In itinere e periodiche. -Strutturate e non. -Scritte e orali. -Controllo compiti assegnati, individuale o collettivo. -Autovalutazione. <p style="text-align: center;">Idem</p>
<p>Applicare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali nel proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Accendere e spegnere il computer. - Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici. - Disegnare in maniera creativa con Paint. - Utilizzare il computer per eseguire semplici disegni e colorarli. 				

		<ul style="list-style-type: none">.- Individuazione delle procedure di giochi didattici in uso.- Entrata ed uscita dal programma Paint.- Utilizzo degli strumenti di Paint per disegnare e colorare.	Idem	Idem	
--	--	---	------	------	--

Classe II

Competenza	Ob apprendimento (abilità/capacità)	Conoscenze (contenuti)	Metodologia	Attività	Verifiche e valutazione
<p>Conoscere le proprietà e l'uso di semplici oggetti e macchine</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e distinguere alcuni materiali caratteristici degli oggetti di uso comune (legno, plastica, metalli, vetro) -Individuare le peculiarità degli oggetti in relazione al materiale di cui sono composti e al loro uso -Ricerca, osservare e descrivere aspetto e funzione di oggetti del passato 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di oggetti di vario genere e vario uso: descrizione del tutto, delle parti e della funzione -Conoscenza di oggetti in uso nel passato 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione, classificazione e rappresentazione di oggetti -Clima positivo di partecipazione -Discussione e confronto 	<ul style="list-style-type: none"> -Realizzazione di oggetti del presente e del passato -Creazione di testi, immagini, figure geometriche -Realizzazione di cartelloni -Esercitazioni pratiche e teoriche su materiale cartaceo e multimediale -Lavoro individuale e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> -Verifiche in itinere -Periodiche -Strutturate e non -Scritte e orali -Valutazione e autovalutazione -Osservazioni sistematiche -Verifiche collettive

<p>Applicare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali nel proprio lavoro</p>	<p>-Scrivere semplici brani utilizzando Word</p> <p>-Realizzare una scrittura creativa al computer mediante l'utilizzo di programmi di grafica (Paint, immagini da ClipArt, ecc.)</p> <p>-Effettuare giochi didattici e semplici ricerche guidate utilizzando CD-Rom e Internet</p>	<p>- Uso di tecniche multimediali per, conoscere, organizzare e comunicare dati</p>			
--	--	---	--	--	--

Competenza	Ob. Apprendimento (abilità/capacità)	Conoscenze (contenuti)	Metodologia	Attività	Verifiche e valutazione
<p>Conoscere le proprietà e l'uso di semplici oggetti e macchine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Progettare in modo semplice i modelli di alcune macchine o strumenti di uso comune, scegliendo i materiali più idonei per la loro costruzione. - Analizzare, descrivere e rappresentare oggetti semplici, cogliendone le caratteristiche fisiche e di funzionamento. - Imparare a lavorare con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. 	<p>-Conoscenza di oggetti di vario genere e uso: descrizione del tutto,delle parti e della funzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazio-ne, classificazione e rappresen-tazione di oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazio-ne di oggetti del presente e del passato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verifiche in itinere e periodiche. - Strutturate e non. - Scritte e orali. - Valutazione. - Autovalutazione.
<p>Applicare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali nel proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere il computer e le sue parti. -Usare il computer per semplici attività di videoscrittura, disegno, ricerca... -Inserire immagini. 	<p>- Uso di tecniche digitali per conoscere, organizzare e comunicare dati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso di mappe,tabelle e diagrammi di flusso, sia con Word sia con Excel. - Creazione di semplici algoritmi,testi, immagini e figure geometriche. - Realizzazione di cartelloni. - Realizzazione di mappe concettuali. - Utilizzo di software didattici. - Ricerche guidate in Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavoro individuale e di gruppo. - Esercitazio-ni pratiche e teoriche su materiale cartaceo e multimediale 	<p>Idem</p>

Classe IV

Competenza	Ob. apprendimento (abilità/capacità)	Conoscenze (contenuti)	Metodologia	Attività	Verifiche e valutazione
L'alunno conosce le proprietà e l'uso di semplici oggetti e macchine	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere materiali caratteristici di alcuni oggetti di uso comune • Individuare le peculiarità degli oggetti in relazione al materiale di cui sono composti e al loro uso • Ricercare, osservare e descrivere aspetto e funzione di oggetti del passato 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di oggetti di vario genere e vario uso: descrizione del tutto, delle parti e delle funzioni • Conoscenza di manufatti in uso nel passato • Uso di tecniche 	<ul style="list-style-type: none"> • Clima positivo di partecipazione, discussione e confronto • Osservazione, classificazione, rappresentazione, costruzione di oggetti • Laboratorio e utilizzo di strumenti • Utilizzo di risorse digitali • Uso di mappe, tabelle, 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro individuale e di gruppo • Uso di materiale strutturato e non • Realizzazione di oggetti del presente e del passato • Uso di strumenti multimediali • Attività laboratoriali • Esercitazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche in itinere • Verifiche periodiche • Verifiche strutturate e non • Verifiche scritte e orali • Autovalutazione

<p>L'alunno applica le nuove tecnologie ed i linguaggi multimediali nel proprio lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il PC e le sue parti • Usare il PC per disegni, ricerche, videoscrittura, anche nel contesto di attività interdisciplinari • Inserire immagini • Utilizzare Word, Excel, Powerpoint • Utilizzare Internet 	<p>digitali per conoscere, organizzare e comunicare dati</p>	<p>diagrammi di flusso, con Word e con Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di semplici algoritmi • Utilizzo di software didattici • Ricerche guidate in Internet 	<p>pratiche e teoriche su materiale cartaceo e multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi didattici al PC 	
--	---	--	--	--	--

Classe V

Competenze	Ob apprendimento (abilità/capacità)	Conoscenze (contenuti)	Metodologia	Attività	Verifiche e valutazione
<p>Conoscere le proprietà e l'uso di semplici oggetti e macchine</p> <p>Applicare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali nel proprio lavoro</p>	<p>-Conoscere semplici macchine e strumenti tecnologici</p> <p>-Conoscere macchine e oggetti che utilizzano energia</p> <p>-Comprendere il funzionamento specifico di alcuni di essi</p> <p>-Usare in modo appropriato gli strumenti per il disegno e la geometria</p> <p>-Conoscere ed usare tecniche digitali per organizzare e comunicare dati</p>	<p>-Oggetti e macchine di vita quotidiana : il tutto, le parti e le funzioni</p> <p>-Macchine che utilizzano energia di diverso tipo</p> <p>-Il loro funzionamento</p> <p>-Strumenti idonei delle discipline</p> <p>-Conoscenza del PC e delle sue parti</p> <p>-Conoscenza dei programmi da utilizzare</p> <p>-Uso del PC per videoscrittura, ricerche, disegni..... in contesti di attività</p> <p>Interdisciplinare</p>	<p>-Clima positivo di partecipazione</p> <p>-Motivazione di interesse-</p> <p>Lavoro individuale e di gruppo</p> <p>Osservazione. classificazione, rappresentazione, costruzione di oggetti</p> <p>-Laboratorio</p> <p>-Utilizzo di strumenti</p> <p>-Utilizzo di risorse digitali</p> <p>-Uso del linguaggio specifico</p>	<p>-Osservazione della realtà</p> <p>-Scelta del campo</p> <p>-Ricerca di dati</p> <p>-Raccolta di materiale scientifico</p> <p>-Registrazione adeguata</p> <p>-Esperimenti</p> <p>-Attività laboratoriali</p> <p>-Uso di strumenti multimediali</p>	<p>-Verifiche</p> <p>-Verifica delle conoscenze</p> <p>-Verifiche delle regole d'uso</p> <p>-Verifiche scritte e orali</p>