

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **INFORMATICA CLASSE PRIMA**

#### **O.S.A.**

- Osservare ed analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni.
- Conoscere i principali componenti del computer e le loro funzioni.
- Accendere e spegnere la macchina con procedure canoniche.
- Utilizzare il computer per eseguire semplici attività didattiche e giochi.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **EDUCAZIONE MOTORIA CLASSE PRIMA**

#### **O.S.A.**

- Utilizzare schemi motori e posturali di base.
- Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni, spazi ed attrezzature.
- Rispettare le regole dei giochi.
- Conoscere, rispettare e svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra.
- Cooperare nel gruppo, valorizzando le diversità.
- Assumere comportamenti igienici corretti e salutisti.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **INFORMATICA CLASSE SECONDA**

#### **O.S.A.**

- Osservare e descrivere alcuni oggetti dell'ambiente circostante secondo l'utilità d'uso, il materiale costruttivo, altre caratteristiche.
- Stabilirne l'utilità nella quotidianità.
- Conoscere i comandi basilari del computer.
- Conoscere i comandi basilari e alcuni programmi operativi del computer per eseguire semplici attività quali disegnare e scrivere

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **EDUCAZIONE MOTORIA CLASSE SECONDA**

#### **O.S.A.**

- Utilizzare le capacità coordinative motorie per muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (correre, saltare, palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento...).
- Utilizzare efficacemente la gestualità fino motoria con piccoli attrezzi codificati e non.
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri (eseguire una marcia, una danza...).
- Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.
- Rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara.
- Cooperare all'interno di un gruppo.
- Interagire positivamente con altri valorizzando la diversità.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **INFORMATICA CLASSE TERZA**

#### **O.S.A.**

- Distinguere, descrivere con le parole appropriate legate alla tecnologia e rappresentare con disegni e schemi, elementi del mondo artificiale cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.
- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni; costruire diagrammi di flusso secondo certe finalità.
- Conoscere le principali funzioni operative e il loro aspetto grafico (icone) di un p.c.
- Utilizzare semplici programmi inerenti al disegno e alla videoscrittura (Paint, Word...).

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **EDUCAZIONE MOTORIA CLASSE TERZA**

#### **O.S.A.**

- Sviluppare le capacità di apprendimento motorio e di controllo motorio (correre/saltare, afferrare/lanciare...).
- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.
- Utilizzare abilità motorie in forma singola e a coppie, in gruppo, per giochi di movimento e per esprimere stati d'animo, emozioni e sentimenti.
- Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi e attrezzature.
- Rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara.
- Cooperare all'interno del gruppo e interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **INFORMATICA CLASSE QUARTA**

#### **O.S.A.**

- Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni.
- Utilizzare la videoscrittura nelle sue varie forme e caratteristiche individuando i comandi principali che permettono la caratterizzazione grafica di un testo.
- Saper inserire immagini di vario genere nei testi ed adattare a questi, scrivere relazioni, creare una copertina.
- Consultare opere multimediali.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **EDUCAZIONE MOTORIA CLASSE QUARTA**

#### **O.S.A.**

- Interiorizzare la capacità di cambiare, trasformare e adattare il proprio programma motorio in base alle situazioni che si modificano.
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successivi temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.
- Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di alcune discipline sportive.
- Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni.
- Saper utilizzare giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.
- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **INFORMATICA CLASSE QUINTA**

#### **O.S.A.**

- Conoscere i principali componenti del computer e i più diffusi programmi operativi.
- Saper utilizzare le funzioni basilari di un programma operativo e saperlo applicare nel lavoro quotidiano.
- Saper approfondire ed estendere l'uso della videoscrittura nei vari programmi operativi (Word, Publisher, Power Point).
- Saper trasferire dati da una periferica all'altra.

## **PROGETTAZIONE ANNUALE 2011/2012**

### **EDUCAZIONE MOTORIA CLASSE QUINTA**

#### **O.S.A.**

- Utilizzare schemi motori e posturali di base e le loro interazioni nelle situazioni combinate e simultanee.
- Imparare a rilevare ed a controllare sotto sforzo la respirazione, la frequenza cardiaca e l'esercizio muscolare della massa corporea interessata.
- Eseguire espressioni e/o progressioni motorie utilizzando i vari modi espressivi noti.
- Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per gli altri spazi, attrezzi e gestualità.
- Comprendere e rispettare le regole dei giochi e manifestare la propria emotività partecipativa senza trascendere.
- Acquistare la conoscenza delle proprie potenzialità e sostenere un ruolo attivo e collaborante nelle varie attività di gioco/sport di squadra e negli esercizi individuali.
- Apprendere l'abitudine all'esercizio fisico come salvaguardia della propria corporeità e della propria salute psicofisica.

**N.B.** ➔ per quanto riguarda la progettazione annuale di Informatica nelle varie classi, le attività da svolgere devono necessariamente tener in debito conto la dotazione di personal computer presente nei vari plessi. Di conseguenza la stessa progettazione va adattata a tali esigenze.