

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Tempi
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ● Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. ● Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. ● Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ● Riconosce le principali caratteristiche e i modi di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e descrivere fenomeni scientifici. ● Descrivere la struttura e il funzionamento del corpo umano. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I corpi celesti. ● I movimenti della Terra. ● Il concetto di energia e le principali fonti energetiche. ● Fonti rinnovabili e fonti non rinnovabili (tecnologia – educazione civica). ● La luce e il suono e i relativi organi di senso. 	<p>I quadrimestre</p>

<p>vivere di organismi animali e vegetali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi e ha cura della sua salute. ● Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ● Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ● Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ● Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni sui fenomeni osservati o argomenti trattati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il funzionamento del corpo umano: organi e apparati. ● L'igiene personale (educazione civica). ● L'educazione alimentare (educazione civica). 	<p>Il quadrimestre</p>
---	---	---	------------------------

<p>energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ● Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Il pensiero computazionale: pianificare la realizzazione di manufatti. ● Descrizione della struttura e della funzione di oggetti di uso quotidiano e di alcuni strumenti di misurazione. ● Uso degli strumenti per il disegno tecnico-geometrico. ● Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura. ● Utilizzare internet per svolgere ricerche e realizzare schemi e mappe per lo studio. ● Attività legate al coding. ● Utilizzare programmi didattici utili per lo studio delle diverse discipline. ● Realizzazione di schemi e mappe per lo studio delle discipline. 	
---	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none">● Pianificare e realizzare manufatti (tecnologia).● Descrivere le parti e il funzionamento di oggetti o strumenti (tecnologia).● Sviluppare il pensiero computazionale (informatica).● Sapere usare la videoscrittura e la videografica (informatica).● Utilizzare i dispositivi digitali per attività, giochi didattici (informatica).		
--	---	--	--