

**MATERIA SCIENZE PRIMARIA**  
 Dipartimento Matematica, Scienze e Tecnologia  
**CLASSI PRIME**  
**II QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZA N°1</b>	1 Osservare, esplorare, descrivere e analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale.
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>Osservare oggetti, animali e vegetali e saperli descrivere utilizzando i cinque sensi.</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Gli animali: principali caratteristiche e i modi di vivere.
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Individua caratteristiche salienti e comportamenti di animali domestici attraverso osservazione diretta o su raffigurazioni.
<b>UDA II QUADRIMESTRE</b>	GLI ANIMALI: COME SI MUOVONO E COME SI NUTRONO  (Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale).

<b>COMPETENZA N°2</b>	Essere in grado di esplorare e sperimentare i più comuni fenomeni immaginandone e verificandone le cause.
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>Avviare all'osservazione di fenomeni della realtà quotidiana, formulare semplici ipotesi e verificarle.</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	I fenomeni naturali stagionali L'adattamento degli animali in relazione ai cicli stagionali.
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Sa osservare fenomeni naturali e individua relazioni tra animali e ambienti.
<b>UDA II QUADRIMESTRE</b>	IL MONDO INTORNO A NOI: LE STAGIONI PRIMAVERA ED ESTATE (Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale).

<b>COMPETENZA N°3</b>	Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Sa manipolare semplici oggetti per realizzarne dei nuovi.
<b>UDA II QUADRIMESTRE</b>	<b>MATERIALI E STRUMENTI DI VITA QUOTIDIANA.</b>  (Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale).

<b>COMPETENZA N°4</b>	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>NON VALUTABILE</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	
<b>UDA II QUADRIMESTRE</b>	Non valutabile

COMPETENZA N° 5	Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>Distinguere in base alla funzione e alla forma alcuni strumenti tecnologici/digitali .</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Conoscere le caratteristiche e potenzialità di base di alcuni strumenti tecnologici/digitali di uso quotidiano.
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Riconosce alcuni strumenti tecnologici/digitali ed eventuali difetti di uso quotidiano.
<b>U.D.A. II QUADRIMESTRE</b>	Materiale e strumenti di vita quotidiana.  (Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.)

Gli obiettivi in **grassetto** sono quelli considerati imprescindibili, anche in caso di lockdown e didattica digitale integrata.