

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

COMPETENZA N°1	Osservare, esplorare, descrivere e analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE	<b>Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale</b> sulla base di osservazioni personali.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	La struttura e il ciclo vitale delle piante. La classificazione degli animali vertebrati e invertebrati.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Individua le principali caratteristiche distintive e funzioni dei vegetali. Individua la diversità degli animali e dei loro comportamenti in relazione all'ambiente.
UDA II QUADRIMESTRE	“LE BUONE PRATICHE ALIMENTARI MIGLIORANO LA QUALITÀ DELLA MIA VITA” * “ Cosa mangia l'animale?”  (vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)
COSA SI VALUTA	
PROVE	

COMPETENZA N°2	Essere in grado di esplorare e sperimentare i più comuni fenomeni immaginandone e verificandone le cause.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE	<b>Osservare fenomeni della realtà quotidiana, formulare ipotesi e verificarle.</b>
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Il metodo scientifico e sperimentale.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Osserva fenomeni, e formula previsioni in merito al loro svolgimento.
UDA II QUADRIMESTRE	“ <i>La piramide alimentare</i> ”  (vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono

	riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)
COSA SI VALUTA	
PROVE	

COMPETENZA N°3	Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.
----------------	--

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE	Progettare e realizzare semplici manufatti sul modello dato.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Inizia a pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari riferendosi a un modello già fornito.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Manipola alcuni materiali e utilizza alcuni utensili.
UDA II QUADRIMESTRE	<i>“La fabbrica degli oggetti”</i>  (vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)
COSA SI VALUTA	
PROVE	

COMPETENZA N°4	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE	Utilizzare semplici tecnologie di uso quotidiano, in particolare per le attività di studio.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Conosce semplici applicazioni di strumenti e le utilizza con sufficiente autonomia nel contesto scolastico.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Cerca, seleziona e accede ad alcune applicazioni di classroom, foto-video e videochiamate per approfondimenti, condividere e/o utilizzare i materiali con maggior autonomia. Inizia un primo approccio a un semplice programma di scrittura.
UDA	<i>“ Dal cartaceo al digitale”</i>  (vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)
COSA SI VALUTA	

PROVE	
-------	--

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.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE	<b>Utilizzare le potenzialità delle tecnologie nei contesti culturale e sociale conosciuti tramite la sua esperienza</b>
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Inizia a utilizzare alcuni termini specifici relativi alle tecnologie conosciute.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Riconosce e documenta le funzioni di una nuova applicazione informatica. Inizia a fare alcuni e semplici ipotesi su possibili conseguenze di alcune scelte tecnologiche.
UDA II QUADRIMESTRE	“Scopro e uso ”  (vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)
COSA SI VALUTA	
PROVE	

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

