

MATERIA SCIENZE PRIMARIA
 Dipartimento Matematica, Scienze e Tecnologia
CLASSI TERZE
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	Osservare i momenti significativi nella vita degli animali, individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Il ciclo vitale di animali.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Osserva e descrive le fasi di sviluppo di animali.
UNITA' DIDATTICA	Il mondo degli animali (Vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)

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	Osservare fenomeni della realtà quotidiana, formulare ipotesi e verificarle.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	I tipi e gli stati della materia. L'ambiente e le risorse necessarie ai viventi.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Distingue gli stati della materia e coglie l'integrazione tra gli ambienti terra, acqua e aria.

UNITA' DIDATTICA	<p>Scopro le relazioni tra la materia e gli esseri viventi</p> <p>(Vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)</p>
-------------------------	---

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	Realizzare semplici disegni per progettare semplici manufatti.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Conosce semplici strumenti e materiali per realizzare oggetti.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	<p>Inizia ad applicare semplici regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Inizia a rappresentare i dati attraverso l'osservazione di tabelle, mappe e disegni.</p> <p>Inizia ad effettuare semplici stime approssimative su pesi e misure di oggetti.</p> <p>Inizia a pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p>
UNITA' DIDATTICA	<p>“Dal disegno all’oggetto”</p> <p>(Vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale)</p>

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 alcune attività di studio.

CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Conosce semplici applicazioni di strumenti e inizia ad utilizzarli con sufficienza autonomia nel contesto scolastico.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Cerca e accede alle applicazioni di classroom, foto-video e videochiamate per approfondimenti e condividere o utilizzare i materiali.
UDA	“ Click: apro e condivido”

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	Iniziare ad individuare le potenzialità delle tecnologie nei vari contesti conosciuti tramite la sua esperienza.
CONOSCENZE associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Inizia ad orientarsi rispetto alle varie tecnologie individuando semplici applicazioni per comunicare. Conosce le varie trasformazioni dei materiali e inizia a recuperare alcune semplici informazioni.
ABILITA' associate alla competenza per il II QUADRIMESTRE	Usa alcune semplici tecnologie individuate in uso comune con maggior dimestichezza. Legge alcune etichette e informazioni comunicative anche per scopi sociali e culturali.
UDA	“ Allargo le mie esperienze tecnologiche” (Vedi progettazione UDA in allegato, le unità didattiche sono riportate sul registro elettronico programmazione settimanale)

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