NUCLEI TEMATICI

1. **VEDERE E OSSERVARE**
2. **PREVEDERE E IMMAGINE**
3. **INTERVENIRE E TRASFORMARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- L'alunno 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 del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- fa misurazioni, registra dati significativi
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche.
- Acquisisce competenze digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	VALUTAZIONE E VERIFICA
VEDERE E OSSERVARE ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni ● Rappresentare i dati dell'osservazione ● Riconoscere e identificare alcuni semplici strumenti in base all'uso. ● Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà,	● Gli oggetti: caratteristiche, proprietà, uso, materiali, differenze, somiglianze. ● Le stagioni e i fenomeni atmosferici: rilevazione nel tempo e relative rappresentazioni. ● Prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni.	I vari apprendimenti vengono presentati nel rispetto della gradualità e muovono da situazioni di concretezza in cui l'osservazione e l'azione concreta mettono in atto l'acquisizione mentale. Le varie attività privilegiano i seguenti aspetti:	● Descrivere e confrontare, cogliendo **somiglianze e differenze** in merito ad esperienze di peso, dimensioni, materiali, tempo atmosferico ● Gestisce in autonomia il **materiale scolastico**

descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso. **PREVEDERE E IMMAGINARE** ● Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ● Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. **INTERVENIRE E TRASFORMARE** ● Smontare semplici oggetti. ● Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la gestione del corredo scolastico. ● Realizzare semplici oggetti con i materiali disponibili. ● Raggruppare per somiglianze. ● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento: accensione e spegnimento del PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti.	● Costruzione di oggetti con materiali di recupero. ● Organizzazione dello spazio grafico: pregrafismo, ritmi e cornicette ● Gli strumenti scolastici e il loro corretto utilizzo ● Hardware e periferiche ● Software di disegno (Paint…) ● Software di videoscrittura (elementi base) ● Il pensiero computazionale (avvio al coding unplugged, CodyRoby, ZaplyCode…)	- curiosità; - discussione; - sperimentazione	● Segue semplici e brevi istruzioni orali e/o visive per la **costruzione di manufatti**.