

SCIENZE

ABILITA'		
<p>A 1) OSSERVARE, PORRE DOMANDE, FARE IPOTESI, VERIFICARLE</p>	<p>a b c d e f g h i l m n o p</p>	<p>Sperimentare, durante esperienze guidate, sensazioni: visive uditive tattili gustative olfattive</p> <p>osservare i fenomeni e ricostruire i processi in relazione al tempo</p> <p>cogliere gli elementi costitutivi di un ambiente osservato</p> <p>riconoscere relazioni di causa-effetto</p> <p>relazionare verbalmente su un fenomeno di cui è stata esperienza</p> <p>ricercare informazioni su fonti di vario tipo, adatte all'età</p> <p>porre domande sui fenomeni osservati</p> <p>porre domande su relazioni ed eventi osservati insieme</p> <p>porsi domande sui fenomeni osservati</p> <p>partecipare ad attività finalizzate alla ricerca comune di ipotesi</p> <p>concretizzare in ipotesi accettabili le proposte di spiegazione avanzate dal gruppo</p> <p>partecipare ad attività di confronto e misurazione per verificare le ipotesi</p> <p>proporre attività concrete di verifica tenendo presenti più variabili</p> <p>proporre esperimenti per verificare le proprie ipotesi</p>
<p>B1) RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI DEL MONDO FISICO, BIOLOGICO E TECNOLOGICO</p>	<p>a b c d e f g h i</p>	<p>descrivere gli oggetti facendo riferimento alle caratteristiche osservate</p> <p>definire le caratteristiche e le proprietà degli oggetti</p> <p>classificare gli oggetti secondo: il materiale la superficie la funzione</p> <p>riconoscere se un oggetto è composto da più materiali</p> <p>conoscere le differenze tra esseri viventi e non viventi</p> <p>conoscere la struttura dei vegetali e la funzione delle singole parti</p> <p>riconoscere sequenze del ciclo vitale di piante e animali conosciuti</p> <p>scoprire che gli esseri viventi attuano strategie di interazione con l'ambiente per garantirsi al sopravvivenza</p> <p>riconoscere che gli esseri viventi cercano risposte ai bisogni</p>

	<p>nell'ambiente e lo modificano</p> <p>j distinguere vertebrati e invertebrati</p> <p>k conoscere il proprio corpo: apparati e sistemi</p> <p>l conoscere la tipologia e la composizione nutritiva dei cibi</p> <p>m conoscere gli errori alimentari e i problemi legati ai relativi squilibri</p> <p>n individuare e mantenere comportamenti corretti a tavola</p> <p>o indagare su proprietà e caratteristiche della materia</p> <p>p riconoscere i principali componenti di un terreno</p> <p>q conoscere alcuni comportamenti dell'acqua: tensione superficiale coesione capillarità incomprimibilità interazione con i corpi e i materiali</p> <p>r riconoscere che l'acqua è una risorsa per tutti</p> <p>s cogliere relazioni tra aria, acqua, suolo, piante e animali</p> <p>t riconoscere che gli elementi naturali - acqua,aria,terra,energia solare- sono una risorsa</p> <p>u riconoscere gli elementi principali che concorrono a definire un habitat</p> <p>v rilevare catene alimentari in ambienti diversi</p> <p>w intuire il concetto di ecosistema</p> <p>x rilevare possibili cause di squilibrio dell'ecosistema</p> <p>y cogliere le conseguenze dell'utilizzo dell'ambiente da parte dell'uomo</p> <p>z analizzare le conseguenze dello sfruttamento ambientale</p> <p>aa conoscere alcuni aspetti del problema dello smaltimento dei rifiuti urbani</p> <p>ab conoscere altre forme di energia e di risparmio energetico</p> <p>ac usare in modo corretto le risorse evitando sprechi e forme di inquinamento</p> <p>ad conoscere fenomeni legati alla gravità, al peso, all'uso delle leve</p> <p>ae conoscere fenomeni legati all'elettricità</p> <p>af riconoscere alcuni aspetti caratteristici del suono</p> <p>ag riconoscere alcuni aspetti caratteristici della luce</p> <p>ah classificare macchine di uso comune secondo la loro funzione</p>
C1) PROGETTARE E REALIZZARE ESPERIENZE CONCRETE ED OPERATIVE	<p>a usare strumenti semplici per registrare fenomeni osservati</p> <p>b reperire materiali necessari a realizzare semplici esperimenti concordati</p> <p>c usare strumenti semplici per riprodurre, registrare o misurare i fenomeni osservati</p>

	d e f	progettare raccolte e collezioni per osservare ed esporre reperti raccolti prevedere, con sufficiente approssimazione, gli esiti di esperimenti progettati progettare e realizzare semplici sequenze di esperienze progettate insieme ai compagni e registrare le proprie osservazioni
--	-------------	--