

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione Educativa e Didattica

SCIENZE	classe 1 Primaria
Contenuti	Competenze disciplinari
A. OSSERVARE, PORRE DOMANDE, FARE IPOTESI E VERIFICARLE	
<ul style="list-style-type: none">• Esseri viventi e non viventi• I 5 sensi (esperienze concrete)• Il ciclo delle stagioni	<p>A. a. Conoscenze dichiarative</p> <ol style="list-style-type: none">1. Individua e nomina elementi della realtà circostante2. Descrive alcune caratteristiche dell'ambiente naturale osservato3. Individua e nomina le varie parti del corpo <p>A. b. Competenze procedurali</p> <ol style="list-style-type: none">1. Confronta dati rilevati nell'ambiente in stagioni diverse2. Utilizza i sensi per scoprire e classificare aspetti della realtà circostante <p>A. c. Capacità euristiche</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pone domande riguardanti fatti e fenomeni del mondo circostante2. Formula semplici ipotesi per spiegare fatti e fenomeni osservati

B. RICONOSCERE E DESCRIVERE FENOMENI FONDAMENTALI DEL MONDO FISICO, BIOLOGICO E TECNOLOGICO

- Osservazioni e registrazioni della situazione meteorologica
- Identificazione e descrizione di oggetti viventi e non viventi

B. a. Conoscenze dichiarative

1. Riconosce e rievoca alcuni cicli naturali
2. Associa alcune trasformazioni dell'ambiente naturale ai cicli stagionali
3. Individua i bisogni fondamentali degli esseri viventi

B.b. Competenze procedurali

1. Osserva e registra la situazione meteorologica

B. c. Capacità euristiche

1. Distingue gli esseri viventi dai non viventi

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione Educativa e Didattica

C. PROGETTARE E REALIZZARE ESPERIENZE CONCRETE ED OPERATIVE

- Ciclo vitale di una pianta e/o caratteristiche degli animali più comuni
- Esperimenti e trasformazioni

C. a. Competenze dichiarative

1. Rappresenta graficamente e descrive le fasi di sviluppo di un vegetale
2. Rappresenta graficamente e descrive le fasi di sviluppo di un animale

C. b. Competenze procedurali

1. Mette in sequenza le fasi di una esperienza vissuta

C. c. Capacità euristiche

1. Sceglie semplici materiali e strumenti per realizzare un'esperienza