

SCIENZE E TECNOLOGIA 1 ^

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- sviluppa un atteggiamento curioso ed esplorativo;
- distingue esseri viventi e cose non viventi;
- osserva oggetti, animali e piante e ne nomina le parti;
- osserva il proprio corpo e quello dei compagni e ne nomina le parti principali;
- formula semplici ipotesi sul funzionamento del proprio corpo;
- formula semplici ipotesi sul comportamento dell'acqua in specifiche situazioni sperimentali;
- raggruppa e classifica oggetti in base a una caratteristica.

UNITA'	OB. DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
SETTEMBRE: PROVE D'INGRESSO			
ottobre 2015 mani-piedi occhi-bocca: uguali e diversi	<p>Scienze Osservare e confrontare alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze: mani e piedi dei bambini. Misurare per confronto e ordinare mani e piedi. Conoscere a cosa servono mani e piedi e cosa permette la struttura del pollice opposto nelle mani. Osservare e confrontare alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze: colore e forma degli occhi e della bocca.</p> <p>Tecnologia Conoscere a che cosa serve e come funziona la fotocopiatrice.</p>	<p>Scienze: confronto di alcune caratteristiche fisiche per rilevare somiglianze e differenze. Tecnologia: la fotocopiatrice.</p>	<p>Scienze: raccontiamo ai bambini La passeggiata di un distratto di G. Rodari. Invitiamoli a fare il ritratto del compagno di banco. Osserviamoli per rilevare somiglianze e differenze. Utilizziamo gli specchi per meglio osservare e osservarsi. Osserviamo le mani, misuriamole e confrontiamole; stessa cosa facciamo per i piedi. Osserviamo forma e colore di occhi e bocca. Terminiamo con un lavoro artistico di ritaglio e composizione. Tecnologia: come funziona la fotocopiatrice.</p>
novembre 2015 mentre faccio il bagno...	<p>Scienze Osservare alcuni fenomeni della realtà. Essere in grado di riferire fenomeni accaduti. Confrontare esperienze allo scopo di ottenere una prima generalizzazione.</p> <p>Tecnologia Progettare e realizzare in gruppo la simulazione del fenomeno osservato.</p>	<p>Scienze: i fenomeni che avvengono nella vasca da bagno (aumento del volume dell'acqua durante l'immersione, le grinze delle mani, la schiuma del sapone, il vapore). Tecnologia: simulazioni dei fenomeni osservati.</p>	<p>Scienze: assegniamo un compito: fare il bagno nella vasca e osservare quello che succede. A scuola soffermiamoci su alcuni fenomeni che avvengono durante il bagno. Raccogliamo le ipotesi e chiediamo di progettare una simulazione in aula. Realizziamo la simulazione e una mappa di sintesi dell'esperienza. Tecnologia: progettiamo e realizziamo simulazioni di esperienze.</p>
dicembre 2015 merende dolci e salate	<p>Scienze Essere consapevoli del senso del gusto. Affinare il senso del gusto per distinguere dolce da salato. Individuare le caratteristiche dell'organo del gusto.</p> <p>Tecnologia</p>	<p>Scienze: senso del gusto: il dolce e il salato. Tecnologia: i forni per cucinare (indagine a casa).</p>	<p>Scienze: classifichiamo le merende in dolci e salate. Troviamo insieme le caratteristiche del dolce e del salato. Chiediamo se ci sono altri gusti e quali e qual è l'organo che ci dà la sensazione del gusto.</p>

	Conoscere a che cosa servono e come funzionano i forni per cucinare.		Terminiamo con un gioco e un'indagine su quale sia la merenda preferita. Tecnologia: esaminiamo forno elettrico, a legna e a microonde.
gennaio 2016 acqua e fango: i miscugli	Scienze Saper costruire ipotesi e strategie per verificarle. Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze. Raccogliere elementi, anche col contributo di tutta la classe, e fare delle prime generalizzazioni. Conoscere le caratteristiche del fango. Conoscere i miscugli e le loro caratteristiche e differenze. Tecnologia Progettare costruzioni fatte di fango.	Scienze: miscugli. Tecnologia: costruzioni col fango.	Scienze: portiamo da casa ingredienti facilmente reperibili (sale, caffè, zucchero, farina gialla ecc.). Chiediamo ai bambini, divisi in gruppi, di mescolare due ingredienti alla volta e vedere cosa accade: registriamo i risultati in una tabella. Inseriamo poi fra gli ingredienti anche l'acqua e chiediamo che cosa succede. Stimoliamo l'elaborazione di ipotesi e verifichiamole insieme. Giochiamo con acqua e terra: che cosa succede? Tecnologia: progettiamo una città fatta di fango.
VERIFICHE INTERMEDIE			
febbraio 2016 i bulbi e i semi	Scienze Saper costruire ipotesi e strategie per verificarle. Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze. Raccogliere elementi, anche col contributo di tutta la classe, e fare delle prime generalizzazioni. Conoscere le caratteristiche del fango. Conoscere i miscugli e le loro caratteristiche e differenze. Tecnologia Progettare costruzioni fatte di fango.	Scienze: miscugli. Tecnologia: costruzioni col fango.	Scienze: portiamo da casa ingredienti facilmente reperibili (sale, caffè, zucchero, farina gialla ecc.). Chiediamo ai bambini, divisi in gruppi, di mescolare due ingredienti alla volta e vedere cosa accade: registriamo i risultati in una tabella. Inseriamo poi fra gli ingredienti anche l'acqua e chiediamo che cosa succede. Stimoliamo l'elaborazione di ipotesi e verifichiamole insieme. Giochiamo con acqua e terra: che cosa succede? Tecnologia: progettiamo una città fatta di fango.
marzo 2016 dal bruco alla farfalla	Scienze Cogliere, attraverso l'osservazione, le differenze, le somiglianze e le trasformazioni. Individuare l'acqua come elemento indispensabile per la germinazione. Sapere che nell'embrione vi è il progetto della futura pianta. Tecnologia	Scienze: la struttura del bulbo e dei semi. La funzione dell'acqua. Tecnologia: costruzione di un germinatoio e di un terrario.	Scienze: procuriamoci delle uova di farfalla o dei bruchi. Insieme ai bambini documentiamoci per preparare l'ambiente migliore per il loro sviluppo e osservare la crescita dei bruchi, la loro trasformazione in crisalidi e la nascita delle farfalle.

	<p>Manipolare e utilizzare in modo appropriato diversi materiali e strumenti per condurre a termine l'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi e anticipare i possibili risultati di un'esperienza.</p>		
<p>aprile 2016 la tecnologia della pittura</p>	<p>Tecnologia riconoscere i materiali funzionali alle attività dell'uomo primitivo (pietra, legno, pelle animale, altro) da quelli dell'uomo moderno (carta, plastica, polistirolo, cellophane, altro).</p>	<p>Tecnologia: sperimentare attraverso un laboratorio di archeotecnica la tecnologia della pittura.</p>	<p>Tecnologia: realizziamo su supporti (argilla cruda, carta) alcune forme pittoriche utilizzando più tecniche (incisione, pennello, matite, matite colorate, pennarelli, stampo, stampo in negativo); quindi interrogiamoci sulle caratteristiche distintive della tecnologia della pittura.</p>
<p>maggio 2016 dove va il vetro</p>	<p>Scienze Conoscere i diversi tipi di vetro e il loro utilizzo. Conoscere la tecnica di riciclo del vetro. Attuare comportamenti corretti nel riciclaggio del vetro. Tecnologia Saper utilizzare colori per dipingere su vetro.</p>	<p>Scienze: caratteristiche del vetro e riciclo del vetro. Tecnologia: i colori per dipingere su vetro.</p>	<p>Scienze: osserviamo la forma, il colore e la funzione di un oggetto in vetro e raccogliamo su un cartellone murale i diversi tipi di vetro e il loro utilizzo. Ascoltiamo la storia di Alambicco, il piccolo barattolo di vetro trasformato in bottiglia. Percorriamo il viaggio nel riciclo del vetro. Tecnologia: scopriamo come dipingere su vetro con colori adatti.</p>
<p>VERIFICHE FINALI</p>			