

<p>vivere di organismi animali e vegetali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi e ha cura della sua salute. ● Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ● Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ● Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ● Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. <p>● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare e realizzare manufatti (tecnologia). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli ecosistemi: la catena alimentare, la rete alimentare, la piramide ecologica. ● La biodiversità. 	
---	--	--	--

<p>energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ● Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere le parti e il funzionamento di oggetti o strumenti (tecnologia). ● Sviluppare il pensiero computazionale (informatica). ● Utilizzare i dispositivi digitali per attività, giochi didattici (informatica) ● Usare la videoscrittura e la videografica (informatica). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso degli strumenti per il disegno tecnico-geometrico.(vd.GEOMETRIA) ● Conoscenza di strumenti per le rilevazioni scientifiche (termometro, cannocchiale,...) ● Descrizione della struttura e della funzione di oggetti di uso quotidiano e/o di alcuni strumenti dello scienziato. ● Il pensiero computazionale: pianificare la realizzazione di manufatti. ● Attività, giochi didattici e applicazioni informatiche (Google Earth, Google Maps, ...). 	
---	---	--	--