



COMPLESSO SCOLASTICO INTERNAZIONALE

GIOVANNI PAOLO II

Programma Annuale

ISTITUTO: *Scuola Primaria*

CLASSE: 3

AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO

MATERIA: *Matematica*

| Area di competenza | Obiettivo di apprendimento |
|-------------------------------------|---|
| NUMERI | <ul style="list-style-type: none">– Leggere, scrivere, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali entro il migliaio avendo consapevolezza posizionale delle cifre;– Conoscere i termini e le proprietà delle quattro operazioni;– Eseguire le operazioni e risolvere problemi con le opportune operazioni anche in presenza di più domande;– Moltiplicare e dividere numeri interi per 10, 100, 1000;– Leggere, scrivere e rappresentare numeri decimali e frazioni. |
| SPAZIO E FIGURE | <ul style="list-style-type: none">– Riconoscere, denominare e descrivere le figure geometriche;– Riconoscere i poligoni e denominare gli elementi;– Disegnare e descrivere rette e angoli;– Acquisire il concetto di simmetria e di perimetro dei poligoni. |
| RELAZIONI, DATI E PREVISIONI | <ul style="list-style-type: none">– Misurare grandezze utilizzando unità convenzionali e operare semplici conversioni;– Conoscere il significato di peso lordo, peso netto, tara;– Classificare numeri, figure e oggetti, rappresentare relazioni e dati con schemi, tabelle e diagrammi. |

MATERIA: Scienze

| Area di competenza | Obiettivo di apprendimento |
|---|---|
| ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI | <ul style="list-style-type: none">– Individuare attraverso un'interazione diretta le qualità e le proprietà di oggetti semplici e di materiali, nella loro unitarietà e nelle loro parti, riconoscendone funzioni e modo di uso;– Classificare oggetti in base alle loro proprietà;– Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana usando un linguaggio appropriato. |
| OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO | <ul style="list-style-type: none">– Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, individuando somiglianze e differenze;– Osservare, attraverso l'interazione e la manipolazione diretta, le caratteristiche degli elementi naturali ed antropici;– Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle opera dell'uomo. |
| L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE | <ul style="list-style-type: none">– Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei diversi ambiente;– Riconoscere i bisogni dei viventi in relazione ai loro ambienti di vita;– Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute. |

MATERIA: Informatica

| Area di competenza | Obiettivo di apprendimento |
|---|--|
| CONOSCERE ED UTILIZZARE MODALITA' E PROCEDURE INFORMATICHE | <ul style="list-style-type: none">– Conoscere l'ambiente laboratorio e le regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso;– Conoscere il Pc e le sue periferiche;– Conoscere e mettere in atto corrette procedure per utilizzare alcuni programmi didattici strutturati;– Usare un programma di videoscrittura (Word);– Saper usare il programma per il disegno (Paint e Paint 3D), utilizzando tutti gli strumenti a disposizione. |

**APPROCCIO AL
PENSIERO
COMPUTAZIONALE**

- Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi;
- Lettura, scrittura e realizzazione di algoritmi su carta a quadretti (Pixel Art);
- Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per riprodurre un disegno/percorso.

