



COMPLESSO SCOLASTICO INTERNAZIONALE

GIOVANNI PAOLO II

Programma Annuale

ISTITUTO: *Scuola Primaria*

CLASSE: 4

AMBITO MATEMATICO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO

MATERIA: *Matematica*

Area di competenza	Obiettivo di apprendimento
NUMERI	<ul style="list-style-type: none">– Leggere, scrivere, rappresentare, confrontare, ordinare, comporre e scomporre i numeri naturali entro le centinaia di migliaia;– Conoscere e operare con numeri decimali e frazioni;– Eseguire le operazioni con i numeri interi e decimali e conoscere le loro proprietà;– Risolvere problemi con più operazioni, frazioni e decimali.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none">– Riconoscere, descrivere, classificare e disegnare figure geometriche;– Calcolare il perimetro di triangoli e quadrilateri;– Riconoscere la superficie dei poligoni e misurare l'area.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	<ul style="list-style-type: none">– Utilizzare le principali unità di misura effettuando conversioni;– Compiere semplici indagini statistiche e registrare i dati raccolti con istogrammi e ideogrammi.

MATERIA: *Scienze*

Area di competenza	Obiettivo di apprendimento
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none">– Costruire operativamente in connessione a contesti concreti di esperienza quotidiana i concetti fisici fondamentali: la temperatura e il calore;– Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne le proprietà.

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> – Proseguire con osservazioni frequenti e regolari al fine di individuare elementi, connessioni e trasformazioni; – Indagare strutture del suolo, relazione tra suoli e viventi; acque come fenomeno e come risorsa; – Distinguere e ricomporre le componenti ambientali; – Cogliere la diversità tra ecosistemi; – Individuare la diversità dei viventi e dei loro comportamenti (differenze/somiglianze tra piante, animali, funghi e batteri).
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> – Studiare il funzionamento degli organismi di comparazione della riproduzione dell'uomo, degli animali e delle piante; – Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.

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, comprendere la necessità di un uso consapevole e corretto del mezzo informatico; – Conoscere il Pc e gli elementi che lo compongono; – Usare un programma di videoscrittura (Word): conoscere la tastiera [lettere e numeri; i tasti funzione; i tasti direzionali; il tasto Canc; ...] e scrivere semplici testi; – Saper usare semplici programmi di disegno (Paint, Paint 3D).
APPROCCIO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> – 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.