

MATEMATICA

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEO FONDANTE Traguardi per lo sviluppo delle Competenze fine Scuola Primaria	Conoscenze - Abilità	Contenuti	Metodologie	Materiali e Strumenti	Possibili rapporti interdisciplinari
<p>II NUMERO e IL PROBLEMA L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica.</p>	<p align="center">Classi 1° - 2°</p> <p>Comprende il valore simbolico del numero; usa il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.</p> <hr/> <p>Comprende il significato dei numeri naturali, la loro rappresentazione, il valore posizionale delle cifre.</p>	<p>Corrispondenze biunivoche.</p> <p>Confronto di raggruppamenti per individuare e stabilire relazioni di potenza.</p> <p>Ordinamenti dal meno potente al più potente e viceversa.</p> <p>Formazione di insiemi equipotenti.</p> <p>Formazione di insiemi uguali.</p> <p>Formazione di insiemi e rilevazione della quantità degli elementi costitutivi.</p> <p>Scrittura del numero degli elementi in cifre ed in parole.</p> <p>Collegamento degli insiemi al numero corrispondente.</p> <p>Formazione di sequenze ordinate.</p> <hr/> <p>Corrispondenza tra numeri e quantità e viceversa.</p> <p>Ordinamento di numeri in ordine crescente e decrescente.</p> <p>Numerazioni in senso progressivo e regressivo.</p>	<p>I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento.</p> <p>In una prima fase gli alunni saranno invitati a manipolare oggetti e figure e stimolati nell'osservazione, nella descrizione e nella formulazione di ipotesi.</p> <p>In seguito, si chiederà loro di condividere le proprie scoperte con insegnanti e compagni, si promuoverà la discussione collettiva, durante la quale ognuno avrà modo di esprimere liberamente il proprio pensiero e sarà guidato nell'accettazione e nel rispetto delle opinioni altrui. Le attività proposte saranno di tipo ludico e, quando possibile, si svolgeranno anche in palestra.</p>	<p>Oggetti di uso comune</p> <p>Schede operative specifiche</p> <p>Cartelloni</p> <p>Lettura di favole, racconti e filastrocche</p> <p>Linea dei numeri murale e a terra</p> <p>Regoli</p> <p>Abaco</p> <p>Tavola pitagorica</p> <p>Tombola delle tabelline</p> <p>Gioco dell'oca</p>	<p>Corpo, movimento, sport (costituzione di gruppi di alunni in base a criteri diversi; giochi sulla linea dei numeri a terra)</p> <p>Musica (ascolto, memorizzazione e riproduzione di semplici sequenze ritmiche, filastrocche e canzoncine)</p> <p>Italiano (ascolto, comprensione e lettura di semplici testi; giochi morfologici: aggiunta/sottrazione di lettere o sillabe; analisi del testo come ricerca di informazioni esplicite e implicite)</p> <p>Storia (riordino di sequenze di un racconto; la successione temporale; l'orologio)</p> <p>Arte (rappresentazioni grafiche con uso di tecniche diverse)</p> <p>Inglese (i numeri fino a 10 e i colori)</p> <p>Tecnologia (costruzione di un abaco)</p>

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice		<p>Raggruppamenti in basi diverse.</p> <p>Il concetto di raggruppamento per 10.</p> <p>Il cambio per la formazione della decina.</p> <p>Il valore posizionale delle cifre.</p> <p>I numeri in base 10 fino alle centinaia.</p> <p>Confronto e ordinamento di numeri.</p> <p>Composizioni e scomposizioni di numeri in centinaia, decine e unità.</p> <p>Cambio di decine in centinaia e unità corrispondenti e viceversa</p>			Informatica (uso di software specifici e di giochi matematici)
	Conta sia in senso progressivo che regressivo; opera con i numeri per iscritto e mentalmente; legge e scrive numeri naturali sia in cifre, sia in parole.	<p>Numerazioni in senso progressivo e regressivo.</p> <p>Confronto di quantità utilizzando i simboli $<$, $>$, $=$</p> <p>Costruzione della linea dei numeri.</p> <p>Lettura e scrittura di numeri in base 10 entro le centinaia.</p>			
	Comprende le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.	Elaborazione del concetto di addizione e sottrazione attraverso la manipolazione di oggetti, collegandoli poi a			

		<p>numeri corrispondenti alle quantità.</p> <p>Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri e con uso di materiali vari e di rappresentazioni grafiche.</p> <p>Addizione e sottrazione come operazioni inverse.</p> <p>Addizioni e sottrazioni in riga e, successivamente, in colonna senza l'uso di disegni e materiali.</p> <p>Addizioni e sottrazioni in colonna senza e con il cambio.</p> <p>La sottrazione come resto e differenza.</p> <p>Le coppie di addendi per formare i numeri fino a 10 ed in progressione sino a 100.</p>			
	<p>Comprende le relazioni tra operazioni di addizione e moltiplicazione</p> <p>Comprende le relazioni tra operazioni di moltiplicazione e divisione.</p>	<p>Raddoppiamenti e triplicazioni come approccio alla moltiplicazione.</p> <p>Dal prodotto cartesiano allo schieramento.</p> <p>Il concetto di moltiplicazione come addizione ripetuta e come schieramento.</p> <p>Memorizzazione delle tabelline.</p> <p>Moltiplicazioni in colonna con una cifra al moltiplicatore, senza e con il cambio</p> <p>·</p> <p>La divisione come inverso</p>			

<p>L'alunno utilizza rappresentazioni di dati adeguate e le sa utilizzare in situazioni significative per ricavare informazioni; affronta i problemi con strategie diverse; riesce a risolvere facili problemi.</p>	<p>Individua alcune proprietà delle operazioni.</p>	<p>della moltiplicazione in situazioni di ripartizione e contenenza.</p> <p>Le proprietà commutativa e associativa.</p>			
	<p>Comprende il significato delle operazioni in contesti tratti dall'esperienza.</p> <p>Utilizza il ragionamento aritmetico per risolvere semplici situazioni problematiche ricorrendo in modo adeguato alle quattro operazioni..</p>	<p>Identificazione e confronto dei linguaggi specifici delle quattro operazioni.</p> <p>Situazioni problematiche relative al vissuto degli alunni.</p> <p>Comprensione del testo di un problema ed individuazione dei dati e delle parole chiave.</p> <p>Organizzazione di dati in funzione della richiesta.</p> <p>Formulazione di ipotesi di risoluzione.</p> <p>Rappresentazioni grafiche di possibili esiti di una situazione problematica e traduzione nel linguaggio dei numeri.</p> <p>Formulazione autonoma di quesiti e successiva stesura del testo.</p> <p>Risoluzione a mente e per iscritto di situazioni problematiche con le quattro operazioni.</p>			

<p>L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica.</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice</p>	<p>Classe 3° - 4°- 5°</p> <p>Legge, scrive, confronta e ordina i numeri naturali e decimali.</p> <p>Compone e scompone i numeri naturali e decimali riconoscendo il valore posizionale delle cifre usando anche la notazione polinomiale.</p> <p>Comprende il significato dei numeri relativi attraverso applicazioni in contesti conosciuti.</p> <p>Conosce sistemi di notazioni di numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra</p>	<p>Lettura, scrittura, scomposizione, confronto, ordinamento dei numeri naturali dalle migliaia al miliardo.</p> <p>I numeri decimali: composizioni, scomposizioni, ordinamenti, confronti, successioni.</p> <p>Il valore posizionale delle cifre.</p> <p>La potenza di un numero.</p> <p>I numeri relativi</p> <p>I numeri romani</p>	<p>I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento.</p> <p>Le attività saranno condotte a classe intera, a piccoli gruppi e individualmente, in relazione alle conoscenze da acquisire (scoperta della nuova conoscenza, esercitazione, riflessione sugli errori, verifica...).</p> <p>Gli alunni verranno stimolati a cogliere i possibili raccordi interdisciplinari per sviluppare una conoscenza organica e completa.</p>	<p>Schede operative specifiche</p> <p>Cartelloni.</p> <p>Abaco multibase.</p> <p>Blocchi aritmetici multibase</p> <p>Retta numerica.</p> <p>Tavola pitagorica.</p> <p>Giochi con l'Euro.</p> <p>Termometro</p>	<p>Arte (rappresentazioni grafiche con uso di tecniche diverse)</p> <p>Storia (storia del numero con approfondimento sui numeri romani)</p> <p>Geografia (tecniche operative in uso in altri popoli: algoritmo della moltiplicazione araba e della divisione canadese)</p> <p>Scienze (rilevazione e lettura di temperature sulla scala graduata)</p> <p>Informatica (uso di software specifici e di giochi matematici; costruzione di grafici; ricerca nel web delle informazioni relative alla storia del numero)</p> <p>Tecnologia (costruzione dell'abaco romano; funzionamento del termometro a dilatazione)</p> <p>Musica (i tempi delle note musicali)</p>
	<p>Interiorizza il significato delle quattro operazioni.</p> <p>Esegue le quattro operazioni con numeri naturali e decimali con padronanza degli algoritmi.</p>	<p>Operazioni in riga e in colonna con numeri interi e decimali, con relativa prova e algoritmi di esecuzione.</p> <p>Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000 con numeri interi e decimali.</p> <p>Espressioni aritmetiche.</p> <p>Le proprietà delle quattro operazioni.</p>			
	<p>Usa strategie di calcolo mentale utilizzando le proprietà delle quattro operazioni</p>	<p>Calcoli approssimati: tecniche e strategie.</p>			

SCUOLA PRIMARIA					
NUCLEO FONDANTE Traguardi per lo sviluppo delle Competenze fine Scuola Primaria	Conoscenze - Abilità	Contenuti	Metodologie	Materiali e Strumenti	Possibili rapporti interdisciplinari
SPAZIO E FIGURE: LA GEOMETRIA L'alunno percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno geometrico (righello, cerchiografo).	Classi 1° - 2° Localizza oggetti nello spazio Esplora e descrive lo spazio vissuto.	Localizzazione di oggetti avendo come riferimento se stessi, altre persone e oggetti secondo le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano. Destra/sinistra su se stessi e sugli altri. Rappresentazioni grafiche di relazioni spaziali tra oggetti diversi e tra persone ed oggetti.	I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento. In una prima fase gli alunni saranno invitati a manipolare oggetti e figure e stimolati nell'osservazione, nella descrizione e nella formulazione di ipotesi. In seguito, si chiederà loro di condividere le proprie scoperte con insegnanti e compagni, si promuoverà la discussione collettiva, durante la quale ognuno avrà modo di esprimere liberamente il proprio pensiero e sarà guidato nell'accettazione e nel rispetto delle opinioni altrui. Le attività proposte saranno di tipo ludico e, quando possibile, si svolgeranno anche in palestra	Oggetti di uso comune Schede operative specifiche Esecuzione pratica di percorsi Blocchi logici Piano cartesiano Righello Cerchiografo Specchio	Corpo, movimento, sport – Geografia (concetti topologici, esecuzione di percorsi) Arte (rappresentazioni grafiche con tecniche diverse)
	Esegue percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; legge, interpreta e rappresenta percorsi.	Spostamenti lungo percorsi assegnati. Descrizione orale di percorsi eseguiti da altri. Rappresentazione dei percorsi effettuati. Utilizzo di coordinate sul reticolo.			
	Riconosce la forma degli oggetti di uso comune collegandola a figure piane e solide. Riconosce negli oggetti dello spazio vissuto somiglianze e differenze. Riconosce le principali figure	Riconoscimento negli oggetti dell'ambiente delle figure solide più comuni. Le superfici come confini			

	<p>del piano e dello spazio.</p> <p>Utilizza le figure dello spazio come modelli per rappresentare lo spazio vissuto.</p>	<p>dei solidi.</p> <p>Superfici piane e curve.</p> <p>Distinzione e denominazione delle principali figure geometriche .</p> <p>Corrispondenza forme – figure.</p> <p>Le linee come confini delle figure geometriche.</p> <p>Individuazione e disegno di linee aperte, chiuse, complesse.</p> <p>Individuazione , costruzione e rappresentazione grafica di linee aperte, chiuse, complesse , di confini e di regioni.</p>			
	<p>Effettua trasformazioni.</p>	<p>Rimpicciolimenti e ingrandimenti.</p> <p>Riconoscimento di simmetrie prima nella realtà, poi in rappresentazioni grafiche.</p> <p>L'asse di simmetria.</p>			

<p>L'alunno percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura.</p>	<p>Classi 3° - 4° - 5° Esplora e descrive lo spazio.</p>	<p>Le principali figure del piano e dello spazio.</p> <p>Il piano cartesiano.</p> <p>Punto e retta in un piano.</p> <p>La retta e le sue parti: semiretta e segmento.</p> <p>Rette parallele, incidenti, perpendicolari; segmenti.</p>	<p>I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento.</p> <p>Le attività saranno condotte a classe intera, a piccoli gruppi e individualmente, in relazione alle conoscenze da acquisire (scoperta della nuova conoscenza, esercitazione, riflessione sugli errori, verifica...).</p> <p>Gli alunni verranno stimolati a cogliere i possibili raccordi interdisciplinari per sviluppare una conoscenza organica e completa.</p>	<p>Schede operative specifiche</p> <p>Riga, squadre, goniometro, compasso</p> <p>Orologio</p> <p>Geopiano</p> <p>Tangram</p> <p>Piano cartesiano</p> <p>Software di geometria</p>	<p>Arte (disegno geometrico)</p> <p>Informatica (uso di software specifici)</p> <p>Geografia (lettura di cartine; costruzione di mappe in scala)</p> <p>Tecnologia (costruzione del geopiano)</p> <p>Italiano (uso del linguaggio specifico della disciplina)</p>
	<p>Intuisce il concetto di angolo.</p> <p>Riconosce, confronta, classifica, misura e rappresenta gli angoli.</p>	<p>Individuazione dell'angolo nella realtà.</p> <p>Angolo acuto, ottuso, retto, piatto, giro.</p> <p>Angoli complementari e supplementari.</p>			
<p>L'alunno descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche e utilizza modelli concreti di vario tipo anche costruiti o progettati con i suoi compagni.</p>	<p>Riconosce e descrive le principali figure piane.</p> <p>Riconosce i poligoni.</p> <p>Scopre e dimostra le principali proprietà delle figure geometriche esplorate (isoperimetriche o equiestese) partendo da osservazioni concrete.</p> <p>Usa correttamente la microlingua propria della geometria.</p> <p>Disegna autonomamente figure geometriche</p>	<p>Figure geometriche piane concave e convesse; poligoni e non poligoni.</p> <p>Gli elementi di un poligono: lati, vertici, angoli, diagonali.</p> <p>Poligoni regolari ed irregolari.</p> <p>Classificazione dei quadrilateri (parallelogrammi, trapezi).</p> <p>Classificazione dei triangoli secondo i lati e gli angoli.</p> <p>Riconoscimento di basi, altezze, assi di simmetria nei poligoni.</p>			

<p>L'alunno affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni.</p> <p>L'alunno riesce a risolvere facili problemi mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento eseguito.</p> <p>L'alunno riconosce che gli oggetti possono apparire diversi a seconda dei punti di vista.</p>	<p>utilizzando riga, squadra, compasso.</p>	<p>Il perimetro e la superficie delle figure geometriche piane. Il perimetro dei poligoni: scoperta di regole dirette e inverse.</p> <p>Figure congruenti, isoperimetriche ed equiestese.</p> <p>L'area dei triangoli e dei quadrilateri: scoperta di regole dirette ed inverse.</p> <p>Apotema e numero fisso.</p> <p>L'area dei poligoni regolari: scoperta di regole dirette.</p> <p>La circonferenza e il cerchio.</p>			
	<p>Conosce ed usa le formule dirette e inverse per calcolare perimetri e aree delle figure piane.</p>	<p>Calcolo di perimetri e aree.</p> <p>Calcolo di perimetri e aree delle figure piane composte e complesse.</p> <p>Calcolo della circonferenza e dell'area del cerchio.</p> <p>Problemi riguardanti figure geometriche.</p>			
	<p>Effettua e riconosce traslazioni, rotazioni, simmetrie in figure assegnate.</p> <p>Utilizza le trasformazioni geometriche per operare su figure.</p>	<p>Rotazioni, traslazioni, simmetrie di figure piane.</p> <p>Rimpicciolimenti ed</p>			

	È' in grado di effettuare riproduzioni in scala.	ingrandimenti con l'uso della carta quadrettata.			
--	--	--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEO FONDANTE Traguardi per lo sviluppo delle Competenze fine Scuola Primaria	Conoscenze - Abilità	Contenuti	Metodologie	Materiali e Strumenti	Possibili rapporti interdisciplinari
RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali, alla discussione tra pari e alla manipolazione di modelli costruiti con i compagni	Classi 1° - 2° Osserva oggetti e fenomeni, individua grandezze misurabili. Compie confronti diretti di grandezze.	Confronto di oggetti ed esecuzione grafica di seriazioni: dal più lungo al più corto, dal più largo al più stretto... e viceversa. Confronto e ordinamento di grandezze omogenee	I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento. In una prima fase gli alunni saranno invitati a manipolare oggetti e figure e stimolati nell'osservazione, nella descrizione e nella formulazione di ipotesi. In seguito, si chiederà loro di condividere le proprie scoperte con insegnanti e	Giochi didattici strutturati Schede operative specifiche Oggetti di uso comune per misurazioni arbitrarie Uso di programmi informatici (Paint – Word) Banconote e monete Orologio analogico	Arte (rappresentazioni grafiche di grandezze; lettura di immagini) Informatica (costruzione di semplici grafici e tabelle) Italiano (lettura e comprensione di semplici testi regolativi) Storia (ordinamento di sequenze, suddivisione del tempo vicino) Scienze (osservazione e confronto di oggetti per operare classificazioni; classificazioni nel regno animale e vegetale)
	Effettua misure (per esempio di passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari (ad esempio la bottiglia, la tazza, ecc.).	Misurazioni utilizzando strumenti elementari ed unità di misura arbitrarie. Utilizzo di simboli arbitrari Individuazione attraverso stime e con strumenti di relazioni di lunghezza, capacità, massa.			
	Conosce la misurazione del tempo	Introduzione alla lettura dell'orologio: suddivisione ore e minuti			

	<p>In situazioni concrete classifica oggetti fisici e simbolici (figure, numeri,...) in base ad una data proprietà.</p>	<p>Confronto di due elementi per rilevare analogie, somiglianze e differenze.</p> <p>Individuazione di strategie di classificazione in base ad uno o più attributi o alla loro negazione.</p> <p>Scoperta degli attributi che giustificano la classificazione effettuata.</p> <p>Classificazioni mediante diagrammi (Eulero – Venn, Carroll, ad albero)</p>	<p>compagni, si promuoverà la discussione collettiva, durante la quale ognuno avrà modo di esprimere liberamente il proprio pensiero e sarà guidato nell'accettazione e nel rispetto delle opinioni altrui. Le attività proposte saranno di tipo ludico e, quando possibile, si svolgeranno anche in palestra.</p>		<p>Corpo Movimento Sport (uso del corpo per effettuare misurazioni arbitrarie)</p>
	<p>Conosce ed utilizza i principali quantificatori</p>	<p>Uso di uno, tutti, ogni, alcuni, nessuno...</p>			
	<p>Definisce i criteri utilizzati per la classificazione</p>	<p>Criteri di appartenenza o non appartenenza di oggetti ad insiemi e rappresentazioni grafiche.</p> <p>Individuazione da un insieme di possibili sottoinsiemi.</p> <p>Rappresentazione dell'intersezione di due insiemi.</p> <p>Attribuzione del valore di verità o non verità ad un enunciato logico.</p> <p>Acquisizione ed uso degli enunciati "certo, possibile, non possibile..."</p>			
	<p>Raccoglie dati e informazioni e li sa organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità per rilevamenti statistici</p>	<p>Distinzione, in semplici situazioni, di eventi certi da eventi incerti.</p>			

		<p>Individuazione della necessità di rilevamenti statistici allo scopo di rispondere a precise esigenze.</p> <p>Raccolta di dati e rappresentazione grafica in base ad un criterio di riferimento.</p> <p>Elaborazione di dati in base a criteri definiti.</p>			
	Costruisce e rappresenta algoritmi	<p>Costruzione di semplici istogrammi per registrare dati rilevati in situazioni diverse. Comunicazione e codificazione di informazioni.</p> <p>Analisi delle azioni.</p> <p>Scomposizione e ordinamento di un'azione in una sequenza di semplici istruzioni.</p> <p>Interpretazione di istruzioni per l'esecuzione di comandi.</p> <p>Rappresentazione in un diagramma una serie di istruzioni.</p> <p>Rappresentazioni grafiche delle analisi compiute.</p> <p>Esecuzione di istruzioni.</p>			
<p>Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali, alla discussione tra pari e alla manipolazione di modelli</p>	<p>Classi 3° - 4° - 5°</p> <p>Sostiene le proprie idee, comunica il proprio pensiero ed elabora strategie per raggiungere obiettivi a partire dalle informazioni disponibili.</p> <p>Raccoglie e rappresenta dati</p>	<p>Rappresentazioni con diagrammi, tabelle e grafici.</p>	<p>I diversi obiettivi saranno affrontati partendo da contesti concreti, nel rispetto delle intuizioni e delle argomentazioni degli alunni di fronte a questioni matematiche, sollecitando le conoscenze possedute, derivanti dalle proprie</p>	<p>Giochi didattici strutturati</p> <p>Schede operative specifiche</p> <p>Strumenti di misura convenzionali</p> <p>Uso di programmi informatici</p>	<p>Arte (rappresentazioni grafiche delle unità di misura arbitrarie; lettura di immagini)</p> <p>Informatica (costruzione di grafici e tabelle)</p> <p>Italiano (lettura e</p>

costruiti con i compagni	in una ricerca organizzata.	Letture, interpretazione e compilazione di aerogrammi, ideogrammi, ortogrammi.	esperienze di vita quotidiana. In questo modo si favorirà l'acquisizione dei concetti proposti e si stimolerà il ragionamento. Le attività saranno condotte a classe intera, a piccoli gruppi e individualmente, in relazione alle conoscenze da acquisire (scoperta della nuova conoscenza, esercitazione, riflessione sugli errori, verifica...). Gli alunni verranno stimolati a cogliere i possibili raccordi interdisciplinari per sviluppare una conoscenza organica e completa.	(Paint – Word - Excel) Banconote e monete Goniometro Orologio analogico	comprensione di testi regolativi via via più complessi; lettura e verbalizzazione di grafici e procedure) Tecnologia (costruzione del metro, della bilancia) Storia (le misure arbitrarie utilizzate nelle diverse civiltà) Scienze (ricostruzione delle procedure di un esperimento con diagrammi di flusso; classificazioni più complesse su organismi viventi e non) Inglese (unità di misura e di valore nella cultura anglosassone)
	Interpreta dati utilizzando metodi statistici.	Grafici cartesiani. Stabilisce relazioni tra due o più elementi posti a confronto.			
	Rappresenta e compie rilevamenti statistici.	Comprende l'uso dei connettivi logici. Classificazioni mediante diagrammi (Eulero – Venn, Carroll, ad albero)			
	Calcola la media aritmetica, la mediana e la moda.	Individuazione e calcolo della media aritmetica, della mediana e della moda in una successione ordinata di valori.			
	Legge e costruisce grafici e tabelle e li utilizza per la risoluzione dei problemi.	Problemi con le quattro operazioni e schemi risolutivi diversi.			
	Sa stimare misure. Misura grandezze e rappresenta le loro misure. Opera con le unità di misura di lunghezza, capacità e massa. Effettua misure dirette e indirette di grandezze (lunghezza, capacità, massa, tempo, ampiezza) e le esprime secondo unità di misura convenzionali.	Le misure di lunghezza: il metro, i suoi multipli e sottomultipli. Le misure di capacità: il litro, i suoi multipli e sottomultipli. Le misure di massa: il chilogrammo, i suoi multipli e sottomultipli. Peso lordo – Peso netto – Tara. Le misure di tempo La misura degli angoli			

<p>Impara a riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni iniziando a usare le espressioni “è più probabile”, “è meno probabile” e, nei casi più semplici, dando una prima quantificazione</p>	<p>Acquisisce padronanza nell’uso del sistema metrico decimale, con riferimento a contesti concreti.</p> <p>Conosce ed opera con le misure di superficie.</p> <p>Sceglie l’unità di misura adatta a misurare grandezze diverse.</p>	<p>Le misure di superficie.</p> <p>L’Euro: riconoscimento e uso di monete e banconote.</p>			
	<p>Conosce ed usa l’Euro.</p> <p>Opera con gli elementi della compravendita.</p> <p>Attua semplici conversioni tra le diverse unità di misura in contesti significativi.</p> <p>Completa equivalenze e risolve situazioni problematiche.</p>	<p>Monete e banconote ordinate e confrontate in base al loro valore</p> <p>Il valore del denaro: operazioni di cambio.</p> <p>Spesa, ricavo, guadagno, perdita.</p> <p>L’arrotondamento.</p> <p>Equivalenze.</p> <p>Problemi con le misure.</p> <p>I termini certo, possibile, probabile, improbabile, impossibile.</p>			
	<p>Valuta la probabilità degli eventi.</p> <p>Effettua il calcolo delle probabilità dei vari eventi.</p>	<p>Confronto e valutazione, in situazioni di gioco, della probabilità di vari eventi</p>			