

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Competenza chiave: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.
Utilizzare le strategie del pensiero per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.

MATEMATICA

Classe prima

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	Conta oggetti collegando la sequenza numerica con materiale strutturato e non. Legge e scrive in cifre e in lettere i numeri fino a venti. Dato un numero, sa collocarlo sulla linea entro il venti. Dato un numero, individua il numero precedente e il numero successivo. Compone e scompone un numero (unità, decine). Sa costruire sequenze di numeri data una regola o viceversa. Sa eseguire addizioni e sottrazioni orali,	I numeri naturali. Addizione e sottrazione.	Giocare al gioco dell'oca. Giochi con le carte. Trovare la pagina. Data una semplice ricetta di cucina, raddoppiare le dosi (senza l'utilizzo di misure). Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana a semplici attività progettuali.

	<p>mentali, scritte entro il venti</p> <p>Conosce a memoria semplici addizioni e sottrazioni entro il venti.</p> <p>Applica le proprietà delle operazioni per eseguire calcoli mentali e scritti.</p>		
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	<p>Riconosce nel mondo circostante e nel disegno: rettangoli, triangoli, quadrati, cerchi e grandezze diverse (blocchi logici)</p> <p>Utilizzo dei termini: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, di fianco, orizzontale e verticale rispetto a se stessi e agli altri.</p>	<p>Cerchio, quadrato, triangolo rettangolo.</p> <p>Concetti topologici</p>	<p>Giochi di riconoscimento delle forme geometriche nello spazio circostante.</p> <p>Attività di riconoscimento di forme geometriche contenute in un'immagine disegnata e/o fotografata.</p> <p>Eseguire un percorso orientato</p> <p>Giochi di localizzazione di oggetti, persone, ecc., ...</p>
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici	<p>Individua posizioni di caselle sul piano per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserire rispetto a coordinate • Inserire rispetto a una consegna data 	<p>Utilizzo del reticolo come tabella a doppia entrata.</p> <p>Lettura e rappresentazione di relazioni e dati con tabelle</p>	<p>Rappresentare dati raccolti all'interno della classe con un grafico (ideogramma, istogramma)</p>
Riesce a risolvere semplici problemi	<p>Trova una o più soluzioni a situazioni problematiche espresse con disegni e simboli matematici.</p> <p>Trova una o più soluzioni a situazioni problematiche espresse con disegni o frasi.</p> <p>Trova una o più soluzioni a situazioni problematiche espresse con disegni e simboli matematici.</p>	<p>Individuazione dell'operazione risolutiva di situazioni problematiche (addizione o sottrazione).</p> <p>Soluzione di situazioni problematiche scaturite dall'esperienza quotidiana.</p> <p>Individuazione della risoluzione di situazioni problematiche in cui</p>	<p>Risolvere situazioni problematiche concrete (apparecchiare la tavola per una merenda in classe, predisporre attrezzi necessari ad effettuare un percorso motorio, ...)</p> <p>Costruire una situazione dato un numero o un calcolo.</p> <p>Giochi con i soldi: data una piccola</p>

		vengano utilizzati simboli matematici (+ e -).	somma, simulare degli acquisti, effettuare cambi con monete e banconote fino a 20 euro
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	<p>Forma gruppi a livello pratico e iconico.</p> <p>Individua il criterio di classificazione di un gruppo dato.</p> <p>Utilizza correttamente i termini: di più, di meno, uguale.</p> <p>Classifica oggetti con criteri diversi.</p> <p>Utilizza correttamente i termini: di più, di meno, uguale, equipotente.</p> <p>Interpreta in modo corretto affermazioni e negazioni (ha-non ha, è-non è).</p>	<p>Classificazione di oggetti in base a un attributo.</p> <p>Individuazione del criterio di classificazione, dato un gruppo di oggetti.</p> <p>Relazioni tra gruppi.</p> <p>Classificazione di oggetti e individuazione di relazioni tra gruppi.</p> <p>Utilizzo di affermazioni e negazioni per definire, distinguere.</p>	<p>Giochi con i blocchi logici, carte degli animali ecc... trova l'intruso, indovina chi, forma la famiglia...</p> <p>Cataloga oggetti e materiali raccolti durante un'uscita.</p>

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	<p>Conta oggetti collegando la sequenza numerica con materiale strutturato e non.</p> <p>Legge e scrive in cifre e in lettere i numeri fino a cento.</p> <p>Colloca un numero sulla linea entro il cento.</p> <p>Individua il numero precedente ed il numero successivo ad un numero dato.</p> <p>Compone e scompone un numero (unità, decine, centinaia).</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni orali, mentali, scritte entro il cento.</p> <p>Conosce a memoria semplici addizioni e sottrazioni entro il cento.</p> <p>Applica le proprietà delle operazioni per eseguire calcoli mentali e scritti.</p> <p>Attraverso attività pratiche e grafiche esegue la moltiplicazione come addizione ripetuta, schieramenti, tabella doppia entrata. Attraverso esercitazioni collettive e individuali memorizza alcune moltiplicazioni della tavola pitagorica.</p> <p>Divide quantità in parti uguali</p> <p>Completa attività grafiche di distribuzione</p> <p>Effettua la metà con operazioni concrete (materiale strutturato e non)</p>	<p>I numeri naturali</p> <p>Addizione, sottrazione, moltiplicazione ed avvio alla divisione.</p> <p>Le tabelline fino al 5.</p>	<p>Giocare al gioco dell'oca, tombola</p> <p>Giochi con le carte e contare i punti</p> <p>Gara delle carte: date delle carte da gioco sommare i semi.</p> <p>Gioco del trovare la pagina dato un numero</p> <p>Data una semplice ricetta di cucina raddoppiare, triplicare, ... le dosi (senza l'utilizzo di misure)</p> <p>Gioco delle famiglie: date delle operazioni riconoscere le loro caratteristiche e raggrupparle in base alla difficoltà.</p> <p>Gioco delle regole: date uno o più operazioni, individuarne le caratteristiche e trovare altri calcoli simili.</p> <p>La partita di calcio: indovinare i possibili risultati di una partita data la somma dei goal effettuati.</p>

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, descrive, denomina e classifica alcune figure in base a caratteristiche geometriche, utilizza i più comuni strumenti di misura (righello).	<p>Riconosce linee</p> <p>Riconosce la regione interna, la regione esterna e il confine. Riconoscimento delle posizioni delle linee nello spazio</p> <p>Riconosce nella realtà figure solide</p> <p>Riconosce la simmetria interna alla figura.</p> <p>Costruisce e rappresenta graficamente figure simmetriche rispetto ad un asse di simmetria.</p> <p>Utilizza il righello</p>	<p>Linee semplici e complesse, spezzate, curve, miste, aperte e chiuse.</p> <p>Linee orizzontali, verticali, oblique.</p> <p>Regione interna, regione esterna e confine.</p> <p>Concetti di faccia, spigolo, vertice</p> <p>La simmetria</p>	<p>Utilizzare i diversi tipi di linea per realizzare disegni ad esempio un paesaggio di montagna solo con linee spezzate.</p> <p>Disegnare figure simmetriche per decorare oggetti.</p>
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici	<p>Individua posizioni di caselle sul piano per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserire rispetto a coordinate • Inserire rispetto a una consegna data. <p>Legge e interpreta diagrammi</p> <p>Rappresenta dati raccolti con diagrammi.</p>	<p>Utilizzo del reticolo come tabella a doppia entrata.</p> <p>Utilizzo di istogrammi per registrare dati e situazioni.</p>	<p>Sostenere le prove Invalsi.</p> <p>Tombola delle tabelline, battaglia navale</p> <p>Raccogliere dati meteorologici, presenze giornaliere o altro e rappresentarli in tabella.</p>
Riesce a risolvere facili problemi	Trova una o più soluzioni a situazioni problematiche espresse con disegni e simboli matematici.	<p>Individuazione dell'operazione risolutiva di situazioni problematiche (addizione, sottrazione, moltiplicazione).</p> <p>Soluzione di situazioni problematiche scaturite dall'esperienza quotidiana.</p> <p>Individuazione della risoluzione di situazioni problematiche in cui vengano utilizzati simboli matematici (+ - e x).</p>	<p>Ipotizzare l'organizzazione di una merenda indicando il numero dei partecipanti e la lista della spesa</p> <p>Giochi con i soldi: data una piccola somma simulare degli acquisti, effettuare cambi con monete e banconote fino a 100 euro</p> <p>In piccolo gruppo, partendo dall'esperienza quotidiana, formulare una situazione problematica risolvibile con le operazioni matematiche. Scambiarsi i testi prodotti e risolvere le situazioni.</p>

<p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p>	<p>Forma gruppi a livello pratico e iconico.</p> <p>Interpreta in modo corretto affermazioni e negazioni (ha-non ha, è-non è).</p> <p>Individua più criteri di classificazione di un gruppo dato.</p>	<p>Utilizzo di affermazioni e negazioni per definire, distinguere.</p> <p>Classificazione di oggetti in base a più attributi.</p> <p>Individuazione di criteri di classificazione, dato un gruppo di oggetti.</p>	<p>Giochi con i blocchi logici, carte degli animali ecc... trova l'intruso, indovina chi, forma la famiglia...</p> <p>Catalogare materiale vario in base alle caratteristiche e alle funzioni (materiali di recupero da usare per costruire manufatti, il materiale della classe da tenere in ordine ...)</p>
---	---	---	---

Classe terza

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	<p>Legge e scrive in cifre e in lettere i numeri fino a mille.</p> <p>Colloca un numero sulla linea entro il mille.</p> <p>Individua il numero precedente ed il numero successivo ad un numero dato.</p> <p>Compone e scompone un numero (unità, decine, centinaia, migliaia).</p> <p>Costruisce sequenze di numeri data una regola o viceversa.</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni orali, mentali, scritte entro il mille.</p> <p>Conosce a memoria semplici addizioni e sottrazioni entro il mille.</p> <p>Applica le proprietà delle operazioni per eseguire calcoli mentali e scritti.</p> <p>Attraverso attività pratiche e grafiche esegue la moltiplicazione come addizione ripetuta, schieramenti, tabella doppia entrata.</p> <p>Attraverso esercitazioni collettive e individuali memorizza alcune moltiplicazioni della tavola pitagorica.</p>	<p>I numeri naturali</p> <p>Le quattro operazioni</p> <p>Le proprietà delle operazioni</p> <p>La tavola pitagorica</p>	<p>Giochi con le carte: contare i punti</p> <p>Gara delle carte: date delle carte da gioco sommare i semi.</p> <p>Giocare a Monopoli, tombola delle tabelline</p> <p>Gioco delle famiglie: date delle operazioni riconoscere le loro caratteristiche e raggrupparle in base alla difficoltà.</p> <p>Gioco delle regole: date uno o più operazioni, individuarne le caratteristiche e trovare altri calcoli simili.</p> <p>Gare di calcolo veloce</p>

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	<p>Riconosce e denomina le principali figure geometriche piane</p> <p>Riconosce e denomina linee, rette, semirette e segmenti</p> <p>Conosce le relazioni che possono intercorrere tra due o più rette</p> <p>Riconosce l'angolo</p> <p>Calcola il perimetro</p>	<p>Riconoscimento e denominazione di solidi: cubo, parallelepipedo, piramide, cono, cilindro, sfera.</p> <p>Individuazione di faccia, spigolo e vertice.</p> <p>Riconoscimento di poligoni e non poligoni, di triangoli e quadrilateri.</p> <p>Linee, rette, semirette, segmenti</p> <p>Concetti di incidenza, perpendicolarità, parallelismo</p> <p>Concetto di angolo classificazione degli angoli</p> <p>Il perimetro</p>	<p>Costruire con il cartoncino i principali solidi per realizzare dei manufatti decorativi o di uso comune (dado da gioco, scatolette per riporre oggetti, ...)</p> <p>Calcolare quanto materiale occorre per bordare un raccoglitore, una tovaglietta, un tovagliolo, una scatola,</p>
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici	<p>Individua posizioni di caselle sul piano per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserisce rispetto a coordinate • Inserisce rispetto a un consegna data. <p>Legge e interpreta diagrammi</p> <p>Rappresenta dati raccolti con diagrammi.</p>	<p>Utilizzo di tabelle per registrare dati e situazioni.</p>	<p>Raccogliere dati meteorologici, preferenze personali o altro e rappresentarli con i grafici più adatti.</p>
Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati	<p>Analizza il testo di un problema</p> <p>Risolve situazioni problematiche in situazioni di vita pratica con e senza numeri.</p> <p>Risolve situazioni problematiche con una domanda e un'operazione, con due domande e due operazioni.</p>	<p>Riconoscimento di dati e domande.</p> <p>Individuazione delle relazione tra i dati.</p> <p>Risoluzione di problemi pratici.</p> <p>Utilizzo delle operazioni aritmetiche per risolvere situazioni problematiche.</p>	<p>Giochi con i soldi: data una piccola somma simulare degli acquisti, effettuare cambi con monete e banconote fino a 1000 euro</p> <p>Ipotizzare l'organizzazione di una festa indicando la lista della spesa in rapporto al numero dei partecipanti</p>

		Peso netto, peso lordo, tara.	Progettare le attività di una giornata. Calcolare la quota relativa ad una gita di classe. Calcolare in numero di barattoli da acquistare per avere l'esatta quantità in un ingrediente.
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici	Classifica oggetti in base a più attributi	Individuazione dei criteri di classificazione dato un gruppo di oggetti. Relazioni tra gruppi.	Giocare ad un gioco di società (tipo "Indovina chi") Catalogare materiale vario in base alle caratteristiche e alle funzioni (materiali di recupero da usare per costruire manufatti, il materiale della classe da tenere in ordine ...)

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	<p>Legge e scrive in cifre e in lettere i numeri entro le centinaia di migliaia.</p> <p>Colloca un numero sulla linea entro le centinaia di migliaia.</p> <p>Individua il numero precedente ed il numero successivo ad un numero dato.</p> <p>Compone e scompone un numero (unità, decine, centinaia, migliaia).</p> <p>Costruisce sequenze di numeri data una regola o viceversa.</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni orali, mentali, scritte entro le centinaia di migliaia con i numeri naturali e decimali.</p> <p>Conosce a memoria semplici addizioni e sottrazioni entro le centinaia di migliaia.</p> <p>Conosce le proprietà delle operazioni.</p> <p>Applica le proprietà delle operazioni per eseguire calcoli mentali e scritti.</p> <p>Esegue moltiplicazioni mentali, orali e scritte.</p> <p>Esegue divisioni mentali, orali e scritte.</p>	<p>I numeri naturali</p> <p>Le quattro operazioni</p> <p>Le proprietà delle operazioni</p> <p>La tavola pitagorica</p> <p>Le frazioni</p> <p>I numeri decimali</p> <p>Multipli e divisori.</p>	<p>Giochi con le carte.</p> <p>Giocare a Monopoli, battaglia navale.</p> <p>Gioco delle famiglie: date delle operazioni riconoscere le loro caratteristiche e raggrupparle in base alla difficoltà.</p> <p>Gioco delle regole: date uno o più operazioni , individuarne le caratteristiche e trovare altri calcoli simili.</p> <p>Gare di calcolo veloce</p> <p>La partita di basket: indovinare i possibili risultati di una partita data la somma dei punti effettuati.</p>
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, descrive, denomina e classifica figure in base a	<p>Descrive le caratteristiche principali dei quadrilateri.</p> <p>Calcola il perimetro dei quadrilateri.</p>	<p>Conoscenza e classificazione dei quadrilateri</p> <p>Misurazione del contorno e del</p>	<p>Tangram</p> <p>Realizzare un Lap Book con le caratteristiche dei quadrilateri</p>

<p>caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo, utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<p>Opera con figure equiestese. Utilizza il piano quadrettato per individuare l'area di quadrato e rettangolo</p>	<p>perimetro dei quadrilateri</p> <p>Conoscenza del concetto di superficie</p>	<p>Predisporre il materiale necessario per la realizzazione di una cornice.</p> <p>Realizzare un mosaico con tessere di cartocino di diverse forme geometriche</p>
<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p>	<p>Individua posizioni di caselle sul piano per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserire rispetto a coordinate • Inserire rispetto a più consegne date. <p>Ricerca i dati attraverso un'indagine. Tabula i dati. Verbalizza i dati ottenuti. Riflette e ricava informazioni dai grafici. Legge e interpreta diagrammi Rappresenta dati raccolti con diagrammi.</p>	<p>Utilizzo di tabelle per registrare dati e situazioni.</p>	<p>Attività interdisciplinare con geografia: raccogliere dati e rappresentarli con grafici e diagrammi.</p> <p>Raccogliere dati relativi a preferenze personali e rappresentarli con grafici e diagrammi.</p>
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p>	<p>Organizza e registra i dati di un problema. Risolve problemi con due domande e due operazioni. Risolve situazioni che richiedano l'uso delle quattro operazioni. Risolve situazioni con dati mancanti, o superflui, o con domande sottintese. Risolve problemi che prevedano l'uso delle misure di lunghezza e capacità. Risolve situazioni che richiedano il calcolo del peso lordo, netto e della tara. Risolve situazioni di costo unitario e totale. Risolve situazioni con le frazioni. Inventiva problemi con le quattro</p>	<p>Individuazione di dati mancanti, superflui, nascosti.</p> <p>Riconoscimento di domande implicite.</p> <p>Rilevamento di relazioni tra i dati.</p> <p>Utilizzo di operazioni, frazioni per risolvere situazioni problematiche.</p> <p>Peso netto, peso, lordo, tara.</p> <p>Costo unitario e totale.</p>	<p>Giochi con i soldi: data una somma simulare degli acquisti, effettuare cambi con monete e banconote.</p> <p>Programmare le attività di una settimana</p> <p>Organizzare un evento scolastico (spettacolo teatrale ,uscita didattica ...) calcolando costi e materiali</p> <p>Calcolare la quota relativa ad una vacanza.</p> <p>In piccolo gruppo costruire una</p>

	operazioni.		situazione problematica da proporre ai compagni per la soluzione.
Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici	Legge e interpreta diagrammi di Venn, Carroll, ad albero Comprende la regola sottesa ad una successione di numeri.	Utilizzo di diagramma di Venn, Carroll, ad albero Riconoscimento dell'intersezione di due insiemi. I connettivi logici e i diagrammi. Connettivi ed enunciati Problemi logici e relazioni Combinazioni. Successioni.	Esporre oralmente un grafico relativo ad una situazione di vita quotidiana utilizzando gli opportuni connettivi logici.

Classe quinta

Competenza	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali, decimali oltre il milione.	<p>Legge e scrive in lettere e in cifre i numeri interi e decimali.</p> <p>Colloca un numero sulla linea dei numeri.</p> <p>Individua il numero precedente ed il numero successivo ad un numero dato.</p> <p>Compone e scompone un numero.</p> <p>Costruisce sequenze di numeri data una regola o viceversa.</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni orali, mentali, scritte.</p> <p>Conosce le proprietà delle operazioni.</p> <p>Applica le proprietà delle operazioni per eseguire calcoli mentali e scritti.</p> <p>Esegue semplici espressioni aritmetiche.</p>	<p>I numeri naturali</p> <p>Le quattro operazioni</p> <p>Le proprietà delle operazioni</p> <p>La tavola pitagorica</p> <p>Le frazioni</p> <p>Le percentuali</p> <p>I numeri decimali</p> <p>Multipli, divisori e numeri primi</p> <p>Le potenze</p> <p>Semplici espressioni</p>	<p>Giochi con le carte.</p> <p>Giocare a Monopoli</p> <p>Calcolare lo sconto su prodotti di uso abituale.</p> <p>Gioco delle famiglie: date delle operazioni riconoscere le loro caratteristiche e raggrupparle in base alla difficoltà.</p> <p>Gioco delle regole: date uno o più operazioni , individuarne le caratteristiche e trovare altri calcoli simili.</p> <p>Gare di calcolo veloce</p> <p>La partita di basket: indovinare i possibili risultati di una partita data la somma dei punti effettuati.</p>
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture; descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo; utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura	<p>Descrive le caratteristiche principali dei triangoli</p> <p>Calcola il perimetro dei triangoli</p> <p>Descrive le caratteristiche principali dei quadrilateri</p> <p>Calcola il perimetro dei quadrilateri</p> <p>Utilizza le misure di superficie per il calcolo</p>	<p>Conoscenza e classificazione dei triangoli</p> <p>Misurazione del contorno e calcolo del perimetro dei triangoli</p> <p>Conoscenza e classificazione dei quadrilateri</p> <p>Misurazione del contorno e calcolo del perimetro dei quadrilateri</p>	<p>Applicare le formule del calcolo dell'area in situazioni concrete (foglio di giornale, sfondi, stesura di impasti, ...)</p> <p>Data una scatola calcolare la dimensione del foglio necessario per intagliarla o ricoprirla indicando base e altezza e il processo per determinare tali dati</p> <p>Riprodurre sulla carta quadrettata la</p>

(metro, goniometro, ...).	<p>dell'area dei poligoni</p> <p>Ricava la formula matematica per il calcolo dell'area del parallelogramma e del trapezio</p> <p>Traspone una figura secondo le indicazioni date.</p> <p>Descrive gli elementi della circonferenza e del cerchio.</p>	<p>Conoscenza del concetto di superficie</p> <p>Calcolo dell'area dei poligoni</p> <p>Conoscenza delle figure ruotate, traslate e riflesse</p> <p>Conoscenza delle caratteristiche della circonferenza e del cerchio.</p>	<p>pianta dell'orto e calcolare il perimetro per recintarlo.</p> <p>Calcolare l'area dell'orto e la grandezza del telo antigrandine necessario.</p> <p>Calcolare la quantità di fertilizzante da spargere sull'orto in base alla superficie dello stesso e alle necessità delle piante che ospiterà.</p> <p>Costruire delle piastrelle e motivi decorativi per la classe con forme geometriche ruotate, traslate e riflesse.</p>
<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p>	<p>Legge e interpreta diagrammi</p> <p>Rappresenta dati raccolti con diagrammi.</p> <p>Ricerca i dati attraverso un'indagine.</p> <p>Tabula dati.</p> <p>Verbalizza i dati ottenuti.</p> <p>Ricava informazioni anche confrontando più grafici.</p> <p>Costruisce i grafici conosciuti.</p> <p>Usa le nozioni di frequenza, moda, media aritmetica.</p>	<p>Utilizzo di areogrammi e grafici per registrare dati e situazioni.</p> <p>Frequenza, moda, media</p>	<p>Condurre un'indagine per il giornalino scolastico.</p> <p>Rappresentare dati geografici con diagrammi.</p> <p>Confronta grafici per realizzare un'indagine scolastica e/o un articolo per il sito della scuola</p> <p>Raccogliere dati relativi a preferenze personali e rappresentarli con grafici e diagrammi.</p>
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati</p>	<p>Organizza e registra i dati di un problema.</p> <p>Risolve problemi che richiedano l'utilizzo di più operazioni.</p> <p>Individua i dati mancanti, nascosti o superflui.</p> <p>Individua domande sottintese.</p> <p>Risolve problemi che prevedano l'uso delle</p>	<p>Individuazione di dati mancanti, superflui, nascosti.</p> <p>Riconoscimento di domande implicite.</p>	<p>Partecipare a giochi di ruolo (negoziante, cliente, ...)</p> <p>Giochi con i soldi (data una somma simulare degli acquisti)</p> <p>Organizzare un evento scolastico</p>

	<p>misure di lunghezza e capacità.</p> <p>Risolve situazioni che richiedano il calcolo del peso lordo, peso netto e della tara.</p> <p>Risolve situazioni problematiche con la compravendita.</p> <p>Risolve situazioni con le frazioni.</p> <p>Risolve situazioni problematiche utilizzando le espressioni.</p>	<p>Individuazione di relazioni tra i dati.</p> <p>Utilizzo di operazioni, frazioni, percentuali, espressioni aritmetiche per risolvere situazioni problematiche.</p> <p>Formula ipotesi e verbalizza le procedure adottate nella risoluzione di problemi.</p>	<p>(open day, accoglienza, spettacolo teatrale, ...)</p> <p>Calcolare la quota relativa ad un viaggio con mezzi pubblici (lettura di tabelle orarie, tariffe e costi, sconti, ...).</p> <p>In piccolo gruppo costruire una situazione problematica dati un calcolo o i dati o la domanda da far risolvere ai compagni.</p> <p>Effettuare un preventivo di spesa di prodotti in saldo.</p>
<p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici</p>	<p>Legge e interpreta diagrammi di Venn, Carrol, ad albero, areogramma.</p>	<p>Utilizzo di diagrammi di Venn, Carrol, ad albero, aerogramma.</p> <p>I connettivi logici e i diagrammi.</p> <p>Connettivi ed enunciati.</p> <p>Problemi logici e relazioni.</p> <p>Combinazioni</p> <p>Successioni</p>	<p>Esporre oralmente un grafico relativo ad una situazione di vita quotidiana utilizzando gli opportuni connettivi logici.</p>
<p>Costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri</p>	<p>Formula ipotesi di soluzioni a situazioni.</p> <p>Comunica le scelte fatte.</p> <p>Illustra un procedimento scelto per la soluzione di un problema.</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p> <p>Ascolta le soluzioni altrui.</p> <p>Si confronta con quanto detto dagli altri.</p> <p>Accetta i suggerimenti o altri punti di vista.</p>	<p>Il concetto di ipotesi.</p> <p>Tutte le conoscenze matematiche pregresse.</p>	<p>Saper spiegare quale strategia è stata scelta per eseguire un calcolo mentale</p> <p>Costruire una mappa o un lapbook sulle quattro operazioni, sulle misure... o altro argomento</p> <p>Inventa un gioco matematico</p>