

**Istituto Comprensivo statale
"Don Lorenzo Milani" -
Castelfranco Piandiscò**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

	CLASSE PRIMA	
	1. NUMERI	
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo fino a 20.</p> <p>B. Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 20 in notazione decimale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>C. Eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>D. Eseguire le addizioni e le sottrazioni senza cambio con i numeri naturali fino a 20 con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<p>A. Contare oggetti in senso progressivo e regressivo fino a 20.</p> <p>B. Leggere e scrivere i numeri fino a 20 inserendoli sulla retta dei numeri.</p> <p>C. Eseguire addizioni e sottrazioni senza cambio con l'aiuto del materiale fino a 20.</p>	<p>Giochi con i numeri.</p> <p>La tombola.</p> <p>Le carte dei numeri.</p> <p>Giochi sulla linea dei numeri disegnata in terra.</p> <p>Contare con oggetti di diverso tipo.</p>

2. SPAZIO E FIGURE		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.</p> <p>B. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <p>C. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>D. Intuire le prime forme geometriche.</p>	<p>A. Conoscere i principali concetti topografici</p>	<p>Lavoro a piccoli gruppi su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - origami; - il lego. <p>Costruzione di modelli: il tangram. Caccia al tesoro. Giochi di orientamento.</p>

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>B. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p> <p>C. Individuare semplici situazioni problematiche nell'ambito di esperienze quotidiane.</p>	<p>A. Conoscere le unità di misura convenzionali ed eseguire equivalenze con l'ausilio di tabelle.</p> <p>B. Organizzare i dati di un'indagine in semplici tabelle.</p> <p>C. Risolvere problemi con operazioni, domande esplicite e dati espliciti.</p>	<p>Discussione su situazioni problematiche. Gare di soluzioni di problemi giochi di logica. Enigmi rebus.</p> <p>Indovinelli.</p> <p>Soluzioni creative di problemi.</p> <p>La compravendita (il mercato, uso di denaro virtuale...).</p> <p>Le ricette.</p>

**Istituto Comprensivo statale
"Don Lorenzo Milani"
Castelfranco Piandiscò**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

CLASSE SECONDA		
1. NUMERI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>B. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>C. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>D. Eseguire la operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<p>A. Leggere e scrivere i numeri entro il cento.</p> <p>B. Eseguire addizioni in colonna senza il cambio.</p> <p>C. Acquisire il concetto di moltiplicazione come addizione ripetuta e prodotto cartesiano.</p>	<p>Organizzazione di angoli di lavoro in cui:</p> <p>contare</p> <p>Giocare al mercato</p> <p>Usare giochi da tavolo.</p> <p>Modellare il pongo</p> <p>Costruire con il lego e simili</p> <p>Infilare perline</p> <p>Giocare a carte e giocare a tombola</p>
2. SPAZIO E FIGURE		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI

<p>A. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <p>B. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>C. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p>	<p>A. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <p>B. Riconoscere le principali figure piane.</p>	<p>Lavoro a piccoli gruppi su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - origami; - il lego. <p>Costruzione di modelli: il tangram. Caccia al tesoro. Giochi di orientamento.</p>
---	--	--

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>B. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>A. Leggere semplici rappresentazioni statistiche.</p> <p>B. Risolvere situazioni problematiche utilizzando rappresentazioni grafiche.</p>	<p>Discussione su situazioni problematiche. Gare di soluzioni di problemi, giochi di logica. Enigmi.</p> <p>Rebus</p> <p>Indovinelli</p> <p>Soluzioni creative di problemi.</p> <p>Lavoro su costruzione di strumenti di misura: l'orologio.</p> <p>La compravendita (il mercato, uso di denaro virtuale...)</p> <p>Le ricette</p> <p>Micromondi virtuali</p>

**Istituto comprensivo statale “Don
Lorenzo Milani” - Castelfranco
Piandiscò**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

CLASSE TERZA		
1. NUMERI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>B. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire la operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>C. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p> <p>D. Eseguire semplici divisioni con in riga e in colonna.</p>	<p>A. Leggere e scrivere i numeri entro il mille.</p> <p>B. Contare in senso progressivo e regressivo.</p> <p>C. Eseguire moltiplicazioni senza il cambio.</p> <p>D. Eseguire semplici divisioni con la rappresentazione grafica.</p>	<p>Organizzazione di eventi (decidere le date, organizzare i tempi, contattare gli esperti, organizzare gli spazi...).</p> <p>Organizzazione di un viaggio (calcolo dei chilometri, dei tempi, dei costi).</p> <p>Giochi da tavolo (monopoli, dama, scacchi...) Costruzione del calendario.</p> <p>La compravendita.</p> <p>Laboratorio sulle misure.</p>

2. SPAZIO E FIGURE		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>B. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.</p>	<p>A. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche piane.</p> <p>B. Acquisire il concetto di regione e confine.</p>	<p>Progettazione di piccoli lavori di costruzione. Costruzione di modelli.</p> <p>Costruzione di strumenti di misura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il metro; - semplici bilance. - Contenitori graduati. <p>Giochi per misurare il tempo, i soldi, le quantità.</p> <p>Laboratorio di cucina.</p>

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>B. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>	<p>A. Classificare figure e oggetti in base ad una proprietà.</p> <p>B. Analizzare il testo di un problema individuare contesto dati, richieste.</p> <p>C. Risolvere problemi (una domanda, una operazione) con addizioni e sottrazioni.</p>	<p>Lavoro a piccoli gruppi per risolvere e creare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - enigmi; - giochi di logica; - indovinelli matematici; - semplici equazioni. <p>Problemi di geometria.</p> <p>Problemi matematici.</p>

**Istituto comprensivo statale
"Don Lorenzo Milani"
Castelfranco Piandiscò**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

	CLASSE QUARTA	
	1. NUMERI	
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Leggere, scrivere, ordinare e confrontare numeri naturali e decimali fino all'ordine delle migliaia.</p> <p>B. Riconoscere il valore posizionale delle cifre.</p> <p>C. Eseguire con sicurezza le quattro operazioni in colonna con numeri naturali e decimali.</p> <p>D. Conoscere le proprietà delle quattro operazioni e applicarle nel calcolo mentale.</p> <p>E. Conoscere il concetto di frazione. .</p>	<p>A. Leggere e scrivere i numeri entro le decine di migliaia.</p> <p>B. Saper eseguire le moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore.</p> <p>C. Saper eseguire le divisioni con una cifra al divisore.</p> <p>D. Moltiplicare e dividere per 10,100 1000 con i numeri interi.</p>	<p>Organizzazione di eventi (decidere le date, organizzare i tempi, contattare gli esperti, organizzare gli spazi...).</p> <p>Organizzazione di un viaggio (calcolo dei chilometri, dei tempi, dei costi).</p> <p>Giochi da tavolo (monopoli, dama, scacchi...). Costruzione del calendario.</p> <p>La compravendita (giochi per consolidare e attuare concetti come spesa guadagno ricavo o peso netto peso lordo e tara).</p> <p>Uso di programmi di matematica uso del foglio elettronico.</p> <p>Uso della calcolatrice.</p>

2. SPAZIO E FIGURE		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</p> <p>B. Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p> <p>C. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti.</p> <p>D. Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</p> <p>E. Confrontare e misurare angoli, utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>F. Determinare il perimetro di una figura, utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>G. Determinare l'area di alcune figure geometriche.</p>	<p>A. Descrivere le principali figure geometriche piane</p> <p>B. Calcolare il perimetro di una figura piana.</p>	<p>Progettazione di piccoli lavori di costruzione.</p> <p>Costruzione di modelli.</p> <p>Costruzione di strumenti di misura:</p> <p>il metro;</p> <p>semplici bilance;</p> <ul style="list-style-type: none"> • contenitori graduati. <p>Giochi per misurare il tempo, i soldi, le quantità.</p> <p>Laboratorio di cucina.</p>

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p> <p>B. Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.</p> <p>C. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p> <p>D. Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</p>	<p>A. Classificare numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà.</p> <p>B. Risolvere problemi (una domanda una operazione) utilizzando le 4 operazioni.</p>	<p>Lavoro a piccoli gruppi per risolvere e creare giochi di logica indovinelli matematici semplici equazioni. Enigmi.</p> <p>Problemi di geometria.</p> <p>Problemi matematici</p>

**Istituto comprensivo statale
“Don Lorenzo Milani”
Castelfranco Piandiscò**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali; • Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali; • Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo; • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

CLASSE QUINTA		
1. NUMERI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Utilizzare i numeri decimali, frazioni e percentuali per risolvere situazioni problematiche.</p> <p>B. Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</p> <p>C. Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</p> <p>D. Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.</p>	<p>A. Leggere e scrivere i numeri interi e decimali.</p> <p>B. Eseguire l'addizione e la sottrazione con i numeri interi e decimali.</p> <p>C. Eseguire le moltiplicazioni e le divisioni con numeri interi.</p> <p>D. Leggere, scrivere e rappresentare frazioni.</p>	<p>Giochi combinatori sulle cifre di numeri naturali. Quadrati magici, numeri palindromi. Invenzione di successioni con regole usando numeri o parole (lingua). Scoperta di regole in successioni di numeri. Lettura di note storiche sulle numerazioni romana, greca etc...</p> <p>Scorciatoie e "allungatoie" del calcolo come applicazione delle proprietà.</p> <p>Esame delle proprietà di operazioni anche non matematiche: mescolare colori.</p>
		Uso della calcolatrice.

2. SPAZIO E FIGURE		
---------------------------	--	--

ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</p> <p>B. Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, ecc...</p> <p>C. Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).</p> <p>D. Determinare il perimetro di una figura, utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</p> <p>E. Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</p> <p>F. Riconoscere figure simmetriche, ruotate, traslate e riflesse.</p> <p>G. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).</p>	<p>A. Riconoscere e denominare varie tipologie di linee e angoli.</p> <p>B. Determinare il perimetro e l'area delle principali figure piane.</p> <p>C. Disegnare le principali figure geometriche.</p>	<p>Progettazione e costruzione di modelli, plastici. Progettazione di ristrutturazioni: l'aula, la propria stanza...</p> <p>Uso di programmi software di disegno tecnico e a mano libera.</p> <p>Costruzione di strumenti di misura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il metro; - semplici bilance; - contenitori graduati. <p>Giochi per misurare il tempo, i soldi, le quantità.</p> <p>Laboratorio di cucina.</p> <p>Analisi del grafico di fenomeni.</p> <p>Giochi di classificazione con oggetti concreti ed anche in riferimento ad altre discipline (lingua, scienze, geometria, geografia...).</p> <p>Costruzione ed uso di schede perforate. Uso di archivi al computer.</p> <p>Sfruttare tutte le occasioni tratte dal linguaggio comune in cui si possa evidenziare il significato dei connettivi e, o, non.</p> <p>Estrazioni, lanci di dadi, lanci di monete.</p> <p>Indagini in classe, a casa, nella scuola.</p> <p>Elaborazione cartelloni.</p>

3. RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
ABILITA'	ABILITA' ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p>A. Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comuni, anche nel contesto del sistema monetario.</p> <p>B. In situazioni concrete, di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi</p>	<p>A. Conoscere le unità di misura convenzionali ed eseguire equivalenze con l'ausilio di tabelle.</p> <p>B. Organizzare i dati di un'indagine in semplici tabelle.</p> <p>C. Risolvere problemi con operazioni, domande esplicite e dati espliciti.</p>	<p>Progettazione di oggetti (falegnameria). Progettazione di uscite (spese, tempi di percorrenza, itinerari, km...).</p> <p>Giochi con orari ferroviari anche legati alla geografia. Problemi sul tempo.</p> <p>Riflessione sulle esperienze scientifiche e geografiche.</p> <p>Contabilità: cassa scolastica.</p>
<p>più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</p> <p>C. Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri e di figure.</p>		<p>Enigmi.</p> <p>Giochi di logica.</p> <p>Indovinelli matematici.</p> <p>Semplici equazioni.</p> <p>Problemi di geometria.</p> <p>Problemi matematici</p>