

I.C. "FALCONE e BORSELLINO-OFFIDA e CASTORANO"

Anno scolastico	Classe	Plesso	Quadrimestre	Tempi
2020/21	2 [^]	Villa S. Antonio Appignano Colli del Tronto Offida Castorano	1°	Dicembre /Gennaio

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

TITOLO	DISCIPLINA/E
"FACCIAMO I CONTI CON...."	MATEMATICA

DALLA PROGRAMMAZIONE ANNUALE D'ISTITUTO

TRAGUARDI DI COMPETENZA (vedi Indicazioni Nazionali)

COMPETENZE DI CITT. EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>A. COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA.</p> <p>C. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA.</p> <p>E. IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>F. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.</p> <p>G. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p>	<p>A1- COMUNICARE E COMPRENDERE.</p> <p>C1- ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <p>C2- INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>E1- IMPARARE A IMPARARE</p> <p>F1- COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>F2- AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>G1- PROGETTARE</p> <p>G2- RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>1-Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice</p>	<p>1a Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre..</p> <p>1b Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli sulla retta.</p>	<p>1a1 Costruire, rappresentare graficamente, leggere e scrivere i numeri naturali in base dieci e non fino al 100.</p> <p>1a2 Contare in senso progressivo e regressivo.</p> <p>1a3 Comprendere la funzione dello zero.</p> <p>1a4 Raggruppare, rappresentare e registrare quantità nelle diverse basi e in base dieci.</p> <p>1b1 Riconoscere nella lettura e nella scrittura dei numeri naturali in base 10 il valore posizionale delle cifre (unità, decine e centinaia).</p> <p>1b2 Confrontare e ordinare i numeri naturali fino al 100 utilizzando i simboli >, <, =.</p>

		<p>4 - Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p> <p>2 Riconosce, descrive, denomina, rappresenta e classifica forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico.</p>	<p>1c Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>1e Eseguire le operazioni con i numeri e con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>4a Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura.</p>	<p>1c1 Intuire strategie e tecniche per eseguire rapidamente calcoli mentali.</p> <p>1e1 Conoscere l'addizione come operazione che aggiunge e unisce (si consolida).</p> <p>1e2 Eseguire operazioni additive con un cambio.</p> <p>1e3 Conoscere la sottrazione e comprendere il significato di resto, di differenza e la parte complementare.</p> <p>1e4 Eseguire sottrazioni con un cambio.</p> <p>4a1 Individuare situazioni problematiche nell'ambito dell'esperienza quotidiana.(Si consolida).</p> <p>4a2 Data una situazione, formulare una domanda che renda problematica tale situazione.</p> <p>4a3 Formulare ipotesi di soluzioni adatte a situazioni problematiche numeriche.</p> <p>4a4 Leggere e comprendere il testo di un problema.</p> <p>4a5- Individuare i dati idonei alla soluzione di un problema.</p> <p>4a6- Individuare e comprendere la domanda.</p> <p>4a7 - Risolvere situazioni problematiche utilizzando diversi tipi di rappresentazione</p>
--	--	---	---	---

			<p>4b- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a secondo dei contesti e dei fini.</p> <p>2b Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</p>	<p>con il linguaggio dei numeri. 4a8 -Scrivere correttamente la risposta.</p> <p>4b1- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a secondo dei contesti e dei fini. 4a7 - Risolvere situazioni problematiche utilizzando diversi tipi di rappresentazione con il linguaggio dei numeri. 4a8 -Scrivere correttamente la risposta.</p> <p>2b3 Riconoscere e denominare correttamente le principali figure dello spazio.</p>
--	--	--	--	---

CONTENUTI

Lettura e scrittura dei numeri fino al 100
 Costruzione e rappresentazione dei numeri attraverso materiale strutturato.
 Numerazioni progressive e regressive.
 Il valore posizionale delle cifre: decine, unità e centinaia.
 L'addizione come operazione che aggiunge e unisce.
 Le proprietà: commutativa, associativa e dissociativa.
 La prova dell'addizione. Addizione e sottrazione come operazioni inverse.
 La sottrazione come parte complementare, resto e differenza.
 La tabella e i termini dell'addizione e della sottrazione.
 Algoritmo del calcolo in colonna dell'addizione e della sottrazione senza cambio e con un cambio
 Classificazione di numeri, oggetti e figure.
 Situazioni problematiche di vario genere.
 Le principali figure solide dello spazio.

RACCORDI DISCIPLINARI

Tecnologia, italiano, arte e immagine, ed. fisica

MODALITA' DI OSSERVAZIONE E VERIFICA		Criteri: - prove individuate durante l'anno scolastico - rispondenza tra le prove proposte e le attivi effettivamente svolte
PROVE SCRITTE	PROVE ORALI	PROVE PRATICHE
<ul style="list-style-type: none"> - questionari aperti - prove oggettive - prove oggettive condivise - test da completare - esercizi - soluzione problemi 	<ul style="list-style-type: none"> - colloquio ins./allievo - relazione su percorsi effettuati - interrogazioni - discussione collettiva 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazione diretta
CRITERI OMOGENEI DI VALUTAZIONE		COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE
<ul style="list-style-type: none"> - evoluzione del processo di apprendimento - metodo di lavoro - impegno - partecipazione - autonomia - rielaborazione personale 		<ul style="list-style-type: none"> - Colloqui online - comunicazioni sul diario - invio risultati sul registro elettronico

Videoconferenza, 10.12.2020

LE INSEGNANTI