

COMPETENZE CHIAVE	Utilizza le sue conoscenze matematiche per trovare soluzioni a problemi reali				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza nel calcolo mentale e scritto con i numeri naturali e decimali • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione) 	<p>NUMERI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane • Conoscere sistemi di notazione dei numeri in tempi e culture diverse dalla nostra 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura, scrittura, ordinamento dei numeri naturali oltre il milione • Lettura, scrittura e confronto dei numeri decimali • Calcolo delle espressioni aritmetiche • Multipli e divisori di un numero • Frazioni, numeri decimali e percentuali • Numeri romani 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazioni di grandi numeri in contesti significativi, gare di velocità, indovinelli, esercizi di scrittura, lettura, composizione e scomposizione di numeri, confronti e ordinamenti • Utilizzo "guidato" e consapevole della calcolatrice • "Trucchi" per facilitare il calcolo mentale • Divisione in parti uguali di cibi e altri oggetti, esercitazione e messa in relazione di scritture diverse di un numero (decimale, frazione e percentuale) • Calcolo della percentuale di sconto su vari oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate/libere sugli argomenti trattati • Tutoring • Cooperative learning • Lavori di gruppo e a classi aperte • Realizzazione di manufatti e cartelloni • Uso di strumenti di supporto didattico: abaco, blocchi aritmetici multibase (BAM), lavagna interattiva multimediale (LIM), schemi e tabelle • Uso della calcolatrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Verifiche di Istituto orali e scritte e/o pratiche, individualizzate, in particolare attraverso : • Osservazioni sistematiche • Schede di verifica: <ul style="list-style-type: none"> -risposte multiple -si/no -vero/falso -a risposte aperte • Esercitazioni scritte di vario genere • Esercitazione orale con domande mirate o di libera espressione • Costruzione di angoli e figure geometriche piane con l'uso degli strumenti adatti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denomina, descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche; ne determina misure e costruisce modelli concreti di vario tipo • Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura 	<p>SPAZIO E FIGURE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operare con figure geometriche, grandezze e misure 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei movimenti geometrici per ricavare le formule dell'area • Riproduzione di poligoni regolari in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni • Il cerchio e i suoi elementi • Calcolo del perimetro • Calcolo dell'area • Figure solide e il loro sviluppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei criteri di divisibilità per semplificare divisioni numeriche e rafforzare la semplificazione di calcoli complessi • Descrizione, denominazione e classificazione di poligoni e cerchi partendo dall'osservazione della realtà e riproduzione con l'utilizzo del disegno geometrico • Riduzione in scala su supporto centimetrato e millimetrato • Esplorazione e costruzione di algoritmi di calcolo di perimetri e aree delle principali figure geometriche • Risoluzione di situazioni problematiche di tipo geometrico • Riconoscimento di rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali e costruzione di modelli di figure nello spazio e nel piano 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti di uso quotidiano per ricavare calcoli, dati numerici e possibili situazioni problematiche: materiale pubblicitario, cataloghi per acquisti, banconote, monete, oggetti con numeri romani • Uso degli strumenti per il disegno geometrico: righello, squadre, goniometro, blocchi logici, strisce perforate, plastilina, legnetti, carta centimetrata e millimetrata • Uso di strumenti di misura: metro, bilancia, cronometro, contenitori graduati 	<ul style="list-style-type: none"> • Testi problematici dove individuare i dati inutili, i dati mancanti, la domanda giusta • Lettura e commento di grafici, tabelle, istogrammi di argomento vario

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che fanno intuire come gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà Descrive il procedimento risolutivo di un problema e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria 	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici Utilizzare linguaggi logici e procedure informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> Moda, media e mediana Indagini e grafici Percentuale Lettura e rappresentazione di relazioni, schemi e tabelle Lettura e comprensione di testi logici e matematici Risoluzione di situazioni problematiche con l'utilizzo di strutture diverse Utilizzo delle principali unità di misura 	<ul style="list-style-type: none"> Esercizi di confronto, riordino e conversione Stime di misura Risoluzione di situazioni problematiche in contesti significativi e pratici. Rappresentazione di situazioni problematiche a partire dall'analisi del testo. Applicazione e valutazione di diverse strategie di soluzione per uno stesso problema Formulazione di problemi a partire dai dati/ incognita, dal diagramma a blocchi, dall'espressione aritmetica. Realizzazione di indagini statistiche su tematiche significative e relative rappresentazioni in grafici Analisi, comprensione e interpretazione di grafici Giochi di probabilità Rappresentazione di relazioni 		