

Nucleo fond.	Competenze	Abilità	Contenuti / Conoscenze	u.a / moduli / u.d. (percorso, attività, metodologia, tempi)		
				Titolo	contesto	Collegamenti con altre discipline
NUMERO	Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali.	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare, ordinare numeri naturali entro il milione e operare con essi - Comporre e scomporre i numeri naturali - Rappresentare i numeri naturali sulla retta - Numerare progressivamente e regressivamente - Conoscere i termini delle operazioni - Eseguire operazioni aritmetiche con i numeri naturali - Comprendere i significati delle frazioni come parti di un intero, di una quantità e come operatore di un numero - Utilizzare le frazioni e i numeri decimali per descrivere situazioni quotidiane 	<ul style="list-style-type: none"> - Numeri naturali: scrittura posizionale - I numeri della storia - Multipli e divisori - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni (con 2/3 cifre al moltiplicatore), divisioni con i numeri interi - Le proprietà delle operazioni - Moltiplicazioni e divisioni per 10-100-1000 - Frazioni 	SPESE PAZZE	<p>Attività 1 Raccolta e osservazione in classe di dépliant pubblicitari di supermercati o grandi magazzini che riportano prezzi, sconti, offerte e tipologia di prodotti vari.</p> <p>Attività 2 Simulazione in classe di pagamento di più oggetti di egual prezzo o diverso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - esercizi di calcolo dal totale all'unitario con oggetti uguali; - dal totale all'unitario con oggetti diversi <p>-calcolare a mente somme di prezzi diversi o uguali -intuire l'ammontare per decidere quanti euro prendere dal portafoglio Per simulare l'acquisto dei prodotti scelti</p> <p>Attività 3 <i>Pagamento che prevede un resto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - valutazione della relazione spesa/denaro posseduto; - calcolo e controllo del resto (operazioni mentali) 	

<p style="text-align: center;">NU ME RO</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Leggere, scrivere, confrontare, ordinare numeri decimali entro i millesimi - Comporre e scomporre numeri decimali. - Rappresentare i numeri decimali sulla retta - Eseguire semplici numerazioni progressive e regressive con i numeri decimali - Eseguire le quattro operazioni con i numeri decimali (divisioni solo con divisore intero) - Applicare gli algoritmi di calcolo delle operazioni nella soluzione di problemi - Usare le proprietà delle quattro operazioni per sviluppare il calcolo mentale 	<p>Numeri decimali: scrittura posizionale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni (con 2/3 cifre al moltiplicatore), divisioni con i numeri decimali - Moltiplicazioni e divisioni per 10-100-1000 con i numeri decimali - Sistema monetario europeo 	<p>GIOCO A PREMI</p>	<p>Attività 4 Per esercizi di allenamento.</p> <p>L'ins disegna alla lavagna dei prodotti di vario valore ed invita gli alunni a definirne il prezzo.</p> <p>L'ins mette virtualmente in palio tali prodotti e gli alunni potranno aggiudicarsi questi premi rispondendo a domande di calcolo mentale di varie difficoltà in un arco di tempo limitato</p> <p>Tale attività si svolgerà nei primi 10, 15 minuti della lezione</p>	
--	--	---	--	-----------------------------	---	--

<p>SPA ZIO , FIG UR E E MIS UR E</p>	<p>Rappresentare, confrontare, analizzare figure geometriche individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire rette, semirette, segmenti, rette parallele, rette incidenti, rette perpendicolari con uso di riga, squadra e compasso - Disegnare, classificare e misurare angoli riconoscendone gli elementi costitutivi - Esplorare, costruire e disegnare le principali figure geometriche piane riconoscendone caratteristiche ed elementi costitutivi - Riconoscere la differenza tra perimetro e area - Individuare simmetrie in oggetti o figure date evidenziandone le caratteristiche - Conoscere e utilizzare il sistema di misura internazionale di lunghezza, capacità, massa-peso - Utilizzare l'unità di misura più adatta per misurare grandezze diverse - Eseguire in contesti significativi equivalenze utilizzando multipli e sottomultipli - Calcolare il perimetro 	<ul style="list-style-type: none"> - Linee rette, semirette, segmenti - Angoli - Misure di angoli con l'uso del goniometro - I poligoni - Elementi costitutivi di un poligono: lati, angoli, diagonali, assi di simmetria altezze - I triangoli - I quadrilateri - Il sistema internazionale di misura - Le misure di lunghezza - Le misure di capacità - Le misure di peso - Il perimetro 	<p>MANDALA E CORNICETTE</p> <p>MISURE A CONFRONTO</p> <p>ALLA SCOPERTA DI PESI E MISURE</p>	<p>ATTIVITA 1</p> <p>Riprodurre cornicette di varia difficoltà realizzando traslazioni, rotazioni e simmetrie. Colorare mandale rispettando regole date. Analizzare le rappresentazioni per rilevare caratteristiche e proprietà di figure geometriche.</p> <p>ATTIVITA 1</p> <p>Uso dello strumento per le equivalenze proposto da C. Bortolato per un approccio graduato, ma veloce alle attività di confronto tra misure e l'individualizzazione di equivalenze.</p> <p>ATTIVITA 2</p> <p>Misurare lunghezze, pesare oggetti, sperimentare recipienti per confrontare capacità.</p> <p>Misurare l'orto della scuola per sistemare e ripristinare tale spazio.</p>	
---	---	---	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">RE LA ZIO NI, DA TI E PR EVI SIO NI</p>	<p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere individuando le strategie appropriate giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p> <p>Rilevare dati significativi analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - partendo dall'analisi di un testo o di una rappresentazione grafica di un problema comprendere le domande ed individuare le informazioni necessarie alla soluzione - rappresentare la struttura di un problema utilizzando vignette o diverse tipologie di simboli; - individuare la struttura di diversi problemi per inserirli in categorie riconoscibili; - pianificare un percorso di soluzione; - scegliere le operazioni adatte e convenienti per risolvere il problema, utilizzando talvolta la tabella tripolare di C. Bortolato o semplici espressioni; -valutare il risultato della propria prestazione. - Costruire il testo di un problema partendo da un'immagine, un algoritmo, un elenco di dati. - Classificare oggetti, figure e numeri realizzando adeguate rappresentazioni. - Conoscere i quantificatori logici. - Realizzare semplici indagini statistiche tabulando e interpretando i dati. - Rappresentare i dati attraverso grafici e tabelle. - Quantificare situazioni di incertezza e formulare previsioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Domande implicite ed esplicite; - Problemi con almeno due operazioni; - Problemi con dato frazionario; - Problemi con i decimali; - Tabella tripolare di C. Bortolato - Problemi per immagini di C. Bortolato - Problemi con le misure Classificazioni con i diagrammi di Venn, Carrol, ad albero; - I quantificatori; - L'indagine statistica; - Tabelle, istogrammi, ideogrammi areogrammi. - Probabilità 			
---	---	--	--	--	--	--