

**PROGRAMMAZIONE SCUOLA PRIMARIA
MATEMATICA
I.C. CREPELLANO**

A.S. 2022/2023

**INSEGNANTI: Arena Nunzia,
Lombardo Viviana, Melloni Alberta**

| Nuclei fondanti | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 2^A DELLA SCUOLA PRIMARIA | Progettualità (per classi parallele) da inserire nella programmazione annuale |
|------------------------|---|---|
| NUMERI | <ul style="list-style-type: none">● Contare oggetti a voce e mentalmente.● Contare mentalmente in senso progressivo e regressivo.● Indicare e scrivere il precedente e il successivo di un numero dato.● Raggruppare per 10 nell'ambito delle unità, delle decine e delle centinaia.● Leggere e scrivere i numeri naturali. | ROCCA DI BAZZANO LABORATORIO IN CLASSE “ LINEA , FORMA, PUNTO E BASTA. NEL MESE DI GENNAIO 2023 |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Approfondire la conoscenza della base dieci e del valore posizionale delle cifre.• Calcolare mentalmente la metà/il doppio, la terza parte/il triplo, la quarta parte/il quadruplo di un numero.• Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni con oggetti.• Rappresentare le operazioni in colonna.• Confrontare e ordinare numeri naturali collocandoli sulla semiretta numerica.• Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.• Analizzare semplici situazioni problematiche e loro risoluzione. | |
| SPAZIO E FIGURE | <ul style="list-style-type: none">• Osservare e analizzare le principali caratteristiche di oggetti piani e solidi e collegarle a figure geometriche.• Individuare le caratteristiche principali di diverse linee.• Eseguire e rappresentare graficamente un semplice percorso.• Riconoscere e classificare le principali figure piane.• Percepire la propria posizione nello spazio. | |

| | | |
|--------------------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Eseguire un semplice percorso partendo da istruzioni date• Riconoscere che gli oggetti geometrici possono essere pensati in qualsiasi posizione. | |
| DATI E PREVISIONI | <ul style="list-style-type: none">• Effettuare semplici indagini per raccogliere dati e risultati.• Rappresentare graficamente i dati raccolti.• Usare opportunamente i termini: certo, possibile, impossibile.• Valutare in contesti reali o di gioco se un evento è più o meno probabile.• Classificare e rappresentare oggetti in base a una o due proprietà con opportuni diagrammi.• Utilizzare i quantificatori.• Utilizzare i connettivi logici “e/o”. | |

