

**PROGRAMMAZIONE SCUOLA PRIMARIA  
MATEMATICA  
I.C. CREPELLANO  
CLASSI 2^A E 2^B SCUOLA PRIMARIA "G. DEGLI ESPOSTI"**

**A.S. 2022/2023**

**INSEGNANTI: Rocchina Aliberti  
Piera Bellanca**

<b>Nuclei fondanti</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 2^ DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>Progettualità</b>
<b>NUMERI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Contare oggetti a voce e mentalmente.</li><li>● Contare mentalmente in senso progressivo e regressivo.</li><li>● Indicare e scrivere il precedente e il successivo di un numero dato.</li><li>● Raggruppare per 10 nell'ambito delle unità, delle decine e delle centinaia.</li><li>● Leggere e scrivere i numeri naturali.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscenza e utilizzo dei numeri fino a 100.</li><li>- Costruzione dei numeri fino a 100 con uso di regoli e abaco.</li><li>- Costruzione della linea dei numeri.</li><li>- Esercizi di confronto e ordinamento dei numeri.</li><li>- Esercizi di composizione e scomposizione di</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Approfondire la conoscenza della base dieci e del valore posizionale delle cifre.</li> <li>● Calcolare mentalmente la metà/il doppio, la terza parte/il triplo, la quarta parte/il quadruplo di un numero.</li> <li>● Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni con oggetti.</li> <li>● Rappresentare le operazioni in colonna.</li> <li>● Confrontare e ordinare numeri naturali collocandoli sulla semiretta numerica.</li> <li>● Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</li> <li>● Analizzare semplici situazioni problematiche e loro risoluzione.</li> </ul>	<p>numeri entro e oltre il 100.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi di raggruppamenti e cambi, rappresentazione con il disegno e registrazione in tabella.</li> <li>- Esecuzione di operazioni in riga e in colonna.</li> <li>- Strategie di calcolo mentale.</li> <li>- Sperimentazione di situazioni concrete di addizione ripetuta.</li> <li>- Schieramenti.</li> <li>- Costruzione delle tabelline in sequenza.</li> <li>- Sperimentazione di situazioni concrete di partizione.</li> <li>- Risoluzione di problemi con addizione, sottrazione e moltiplicazione con rappresentazione grafica e diagramma.</li> </ul>
<p><b>SPAZIO E FIGURE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Osservare e analizzare le principali caratteristiche di oggetti piani e solidi e collegarle a figure geometriche.</li> <li>● Individuare le caratteristiche principali di diverse linee.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscimento di linee aperte/ chiuse, semplici / non semplici.</li> <li>- Rappresentazioni di linee aperte/ chiuse,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eseguire e rappresentare graficamente un semplice percorso.</li> <li>● Riconoscere e classificare le principali figure piane.</li> <li>● Percepire la propria posizione nello spazio.</li> <li>● Eseguire un semplice percorso partendo da istruzioni date</li> <li>● Riconoscere che gli oggetti geometrici possono essere pensati in qualsiasi posizione.</li> </ul>	<p>semplici/ non semplici.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi motori</li> <li>- Rappresentazione di vari tipi di percorsi.</li> <li>- Individuazione nella realtà di oggetti riferibili ai solidi geometrici.</li> <li>- Riproduzione a livello grafico di una figura simmetrica.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>DATI E PREVISIONI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Effettuare semplici indagini per raccogliere dati e risultati.</li> <li>● Rappresentare graficamente i dati raccolti.</li> <li>● Usare opportunamente i termini: certo, possibile, impossibile.</li> <li>● Valutare in contesti reali o di gioco se un evento è più o meno probabile.</li> <li>● Classificare e rappresentare oggetti in base a una o due proprietà con opportuni diagrammi.</li> <li>● Utilizzare i quantificatori.</li> <li>● Utilizzare i connettivi logici “e/o”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercizi di rappresentazione e classificazione di insiemi.</li> <li>- Esercizi di logica per l'uso degli enunciati.</li> <li>- Attività di indagini e raccolta di dati.</li> <li>- Gioco delle probabilità.</li> </ul>

