

**MATEMATICA - PRIMARIA**  
 Dipartimento Matematica, Scienze e Tecnologia  
**INTERCLASSE : CLASSE PRIMA**  
**II QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZA N° 1</b>	<b>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</b>
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>Eseguire semplici calcoli mentali e in riga di addizione e sottrazione.</b> <b>Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 20 in cifra e in lettere</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	I numeri naturali entro il 20 in cifre e parole. Comparazione di quantità.
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Leggere, contare, scrivere, rappresentare, ordinare e operare con oggetti e numeri naturali. Eseguire semplici operazioni di addizione e sottrazione
<b>U.D.A. II QUADRIMESTRE</b>	<b>Operare con I numeri entro il 20</b>  Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.
<b>Connessioni</b>	<b>Italiano comp. 1,2,3</b> <b>Inglese comp. 1</b> <b>Musica comp.3</b> <b>Motoria comp. 1</b>

<b>COMPETENZA N° 2</b>	<b>Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.</b>
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	Progettare e descrivere semplici percorsi utilizzando parole o simboli. <b>Scoprire le principali figure geometriche attraverso l'uso di materiale strutturato e non</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Le principali figure geometriche Semplici percorsi
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>I QUADRIMESTRE</b>	Saper eseguire semplici percorsi. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.

<b>U.D.A. II QUADRIMESTRE</b>	<b>LE FIGURE NELLA REALTÀ</b>  Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.
<b>Connessioni</b>	<b>Italiano comp.1</b> <b>Geografia comp. 1</b> <b>Arte comp.1</b> <b>Inglese comp.1</b>

<b>COMPETENZA N° 3</b>	<b>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</b>
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	<b>Risolvere situazioni problematiche concrete utilizzando le conoscenze aritmetiche acquisite nel primo quadrimestre.( addizioni e sottrazioni entro il 20)</b>
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Semplici problemi
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Risolvere semplici problemi di addizioni e sottrazioni
<b>U.D.A. II QUADRIMESTRE</b>	<b>PROBLEMI CON UNA SOLA OPERAZIONE</b>  Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale
<b>Connessioni</b>	<b>Italiano comp. 1,2,3</b> <b>Coding</b>

<b>COMPETENZA N° 4</b>	<b>Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</b>
<b>OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL II QUADRIMESTRE</b>	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi e tabelle.
<b>CONOSCENZE</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Diagrammi e tabelle
<b>ABILITA'</b> associate alla competenza per il <b>II QUADRIMESTRE</b>	Sa leggere e/o inserire dati in una tabella.
<b>U.D.A. II QUADRIMESTRE</b>	<b>GLI INSIEMI</b>  Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.

<b>Connessioni</b>	Arte comp.1 Italiano comp. 1,2 Coding Scienze comp. 3
--------------------	--

Gli obiettivi in **grassetto** sono quelli considerati imprescindibili, anche in caso di lockdown e didattica digitale integrata.