

MATERIA MATEMATICA - PRIMARIA
 Dipartimento Matematica, Scienze e Tecnologia
INTERCLASSE : CLASSE PRIMA
I QUADRIMESTRE

COMPETENZA N° 1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • contare oggetti per associare il valore numerico alla quantità • leggere e scrivere i numeri entro il 9 in cifra e in lettere
CONOSCENZE associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali entro il 9 in cifre e parole. • Comparazione di quantità.
ABILITA' associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, contare, scrivere, rappresentare, ordinare e operare con oggetti e numeri naturali. • Eseguire semplici operazioni con oggetti.
U.D.A. I QUADRIMESTRE	<p>DALLA QUANTITÀ ALLA RAPPRESENTAZIONE NUMERICA</p> <p>Italiano: comp 1. Italiano: comp 3</p> <p>Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.</p>

COMPETENZA N° 2	Confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare oggetti nello spazio fisico usando correttamente i concetti topologici.
CONOSCENZE associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti topologici: sopra/sotto, in alto/in basso ecc.
ABILITA' associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi orientare nello spazio fisico. • Localizzare oggetti nello spazio. • Saper riconoscere le principali figure geometriche nella realtà.
U.D.A. I QUADRIMESTRE	<p style="text-align: center;">LE FIGURE NELLA REALTÀ</p> <p>Italiano: comp 1. Geografia: comp 1</p> <p>Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate sul registro elettronico, area programmazione settimanale.</p>

COMPETENZA N° 3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
------------------------	---

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI	• Non valutabile nel I quadrimestre
---	-------------------------------------

ALLA COMPETENZA PER IL I QUADRIMESTRE	
CONOSCENZE associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	
U.D.A. I QUADRIMESTRE	PROBLEMI DI VITA QUOTIDIANA
COMPETENZA N° 4	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.
OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI ALLA COMPETENZA PER IL I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere somiglianze e differenze tra oggetti • Classificare oggetti secondo una proprietà per formare insiemi
CONOSCENZE associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Somiglianza e differenza tra oggetti • Insiemi
ABILITA' associate alla competenza per il I QUADRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e classificare secondo una proprietà facilmente rilevabile
U.D.A. I QUADRIMESTRE	<p style="text-align: center;">GLI INSIEMI</p> <p>Arte/immagine: comp 1. Italiano: comp 1.</p> <p>Vedi programmazione di interclasse, le Unità didattiche sono riportate su registro elettronico , area programmazione settimanale.</p>

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