

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

A.S. 2023/2024

INSEGNANTI: DAMIANO PITINGARO PRIOLO

Nuclei fondanti	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE 5<sup>A</sup> DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>Progettualità (per classi parallele) da inserire nella programmazione annuale</b>
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"><li>● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.</li><li>● Eseguire le quattro operazioni valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale e/o scritto.</li><li>● Stimare il risultato di una operazione.</li></ul>	Compiti di realtà Giochi interattivi di diverso tipo  - Uso di Classroom(5 B)

- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>● Operare con le frazioni.</li><li>● Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</li><li>● Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.</li><li>● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica.</li><li>● Conoscere ed operare con i numeri romani.</li></ul> |  |
|--|--|--|

SPAZIO E  
FIGURE

- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie e riprodurle in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.
- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- Determinare l'area delle principali figure per scomposizione e utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di

-Uso di diversi software di geometria/geogebra(5A 5B,5C).

-Laboratorio sull'equiestensione di modelli materiali per ricavare le formule delle aree (5 )

-Laboratorio di osservazione, sviluppo e costruzione con materiali diversi di oggetti tridimensionali ( 5 A 5B 5C)

Uso di materiali di recupero per la costruzione di figure geometriche e relativi perimetri ed aree. 5A,5B,5C.

	<p>fronte, ecc.).</p>	
<p>DATI E PREVISIONI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni anche mediante le strategie del coding.</li> <li>● Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.</li> <li>● Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura utilizzando il pensiero computazionale.</li> <li>● Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</li> <li>● Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> <li>● In situazioni concrete di una coppia di eventi, intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</li> <li>● Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</li> </ul>	<p>Uso di depliant e volantini pubblicitari per lo studio e l'analisi di dati relativi alle percentuali in occasione di saldi e svendite (compito di realtà), 5A,5B 5C.</p>

