

PROGRAMMAZIONE DI MATEMATICA

Collina 2A- Micheli 2B - Ciulla 2C

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. ● 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. 	<p>Costruzione di manufatti e utilizzo di materiale anche povero per agevolare la manipolazione e rafforzare il pensiero astratto. 2B-2c -2A</p> <p>Uso di canzoni e materiale multimediale. 2B-2C-2A</p> <p>Lettura di racconti (storytelling) per rendere più significativi e coinvolgenti alcuni temi matematici. 2C</p>
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. ● Eseguire un semplice percorso partendo da istruzioni date. ● Riconoscere che gli oggetti geometrici possono essere pensati in qualsiasi posizione. 	<p>Giochi e uso di materiale costruito in classe. Uso dei blue-bot per il coding. 2B</p> <p>Uso della LIM per osservazione e studio di immagini in 3D. 2B-2C-2A</p> <p>Uso di materiali/giochi concreti e digitali. 2B - 2C-2A</p>
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" 	<p>Giochi di insieme, interviste e indagini da effettuare in classe e fuori (compiti di realtà). 2B-2C-2A</p>

