

PROGRAMMAZIONE SCUOLA PRIMARIA

MATEMATICA

A.S. 2023/2024

Scuola primaria di Calcara
Classe 2A e 2B Calcara
Insegnanti Musto-Scandale

Nuclei fondanti	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA 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.	

	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	
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. 	Uscita didattica al Museo del castagno di Zocca
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” 	Visita guidata presso la Coop di Crespellano con laboratorio sul cioccolato