

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE – MATEMATICA – Scuola Primaria

Traguardi per lo sviluppo delle competenze declinati dalla prima alla quinta. (Indicazioni per il curricolo, Roma, settembre 2012)					
NUCLEI FONDANTI	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
Numeri. Relazioni, dati e previsioni.	1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
Spazio e figure.	2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
Numeri. Spazio e figure. Relazioni, dati e previsioni.	3. /	3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.	3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
Spazio e figure.	4. Utilizza i più comuni strumenti di misura.	4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i	4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i	4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga,	4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga,

		più comuni strumenti di misura.	più comuni strumenti di misura.	compasso) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).	compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
Numeri. Spazio e figure. Relazioni, dati e previsioni.	5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
Numeri. Relazioni, dati e previsioni.	6. /	6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
Numeri. Relazioni, dati e previsioni.	7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
Numeri. Spazio e figure. Relazioni, dati e previsioni.	8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.	8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse

					dalla propria.
Relazioni, dati e previsioni.	9. /	9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
Numeri. Spazio e figure.	10. /	10. /	10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni).	10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, scale di riduzione).	10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione).
Numeri. Spazio e figure. Relazioni, dati e previsioni.	11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative.	11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

ABILITÀ (obiettivi dalle indicazioni)	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
NUMERI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 10 - 11	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Confrontare e ordinare i numeri naturali anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • eseguire le operazioni con i numeri naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Conoscere con sicurezza le 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sistemi di notazione dei numeri. • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale scritto. • Eseguire le divisioni con resto fra numeri naturali ed individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di un'operazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di una operazione. • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per

	<p>procedure di calcolo.</p>	<p>con gli algoritmi scritti usuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. 	<p>tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. 		<p>descrivere situazioni quotidiane.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.
<p>SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. • Comunicare la posizione di 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Confrontare e misurare angoli, utilizzando i vari strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche

	<p>facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare figure geometriche. • Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	<p>usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità e verticalità. • Descrivere, denominare, classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule. • Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure geometriche. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, masse, pesi 	<p>al fine di farle riprodurre da altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre una figura 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.
--	---	--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc..) 	<ul style="list-style-type: none"> Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. 	<p>per effettuare misure e stime.</p> <ul style="list-style-type: none"> Passare da una unità di misura ad un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. 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 di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti
--	--	--	--	---	--

					tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).
<p>RELAZIONI DATI E PREVISIONI</p> <p>Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Utilizzare le principali unità di

			(lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).		misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. <ul style="list-style-type: none">• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.• 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
--	--	--	--	--	---

					<p>ugualmente probabili.</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.
--	--	--	--	--	---

CONOSCENZE (contenuti)	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
<p>NUMERI</p> <p>Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri da 0 a 20 • Precedente e successivo • Maggiore, minore, uguale • Addizione e sottrazione sulla linea dei numeri • La decina e l'abaco • Problemi con addizione e sottrazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino al 100 • Pari e dispari • Addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio • Operazioni inverse • Problemi • Addizione ripetuta • Moltiplicazione • Tabellina dall'1 al 10 • Addizioni, sottrazione e moltiplicazioni in colonna con e senza cambio • La divisione come operazione inversa della moltiplicazione • I vocaboli matematici: la metà, il doppio, il triplo, il quadruplo, un terzo, ecc.; dozzina, coppia, paio, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri fino al 1000 e oltre • Addizione in colonna • Proprietà dell'addizione • Sottrazione in colonna • Proprietà della sottrazione • Moltiplicazione in colonna • Proprietà della moltiplicazione • Moltiplicare per 10, 100, 1000 • La divisione: con le tabelline, in colonna, per 10, 100 e 1000 • Proprietà della divisione • Le frazioni • Le frazioni decimali • I numeri decimali (decimi, centesimi e millesimi) • Problemi con dati inutili, nascosti, 	<ul style="list-style-type: none"> • I problemi: dati nascosti, inutili, mancanti; domande nascoste, due domande e due operazioni; dal diagramma a blocchi alle espressioni. • Numeri oltre il 1000 • L' addizione e le sue proprietà • La sottrazione e le sue proprietà • La moltiplicazione e le sue proprietà • La divisione e le sue proprietà • Il divisore di due cifre • Le frazioni ed i numeri decimali • Frazioni complementari • Frazioni proprie, improprie apparenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi • Espressioni • Le potenze • Numeri relativi • Numeri decimali • L'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione, la divisione e loro proprietà • Strategie di calcolo a mente • Multipli e divisori • Criteri di divisibilità • I numeri primi • Scomporre in fattori primi • Le frazioni • Le percentuali • Problemi con frazioni e percentuali • Sconti, aumenti ed interessi

			<p>mancanti; con due domande</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Addizioni e sottrazioni con i numeri decimali • Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000 con i decimali • Moltiplicazioni e divisioni con i numeri decimali 	
<p>SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linee aperte e chiuse • Regioni e Confini • Forme piane • Reticoli e percorsi • Misure: lunghezze, pesi, capacità • Euro 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi e reticoli • Le linee • Le figure piane • I poligoni • La simmetria • Le figure solide • Misura di lunghezza, capacità, peso • Il tempo • L'euro 	<ul style="list-style-type: none"> • I solidi • Le linee • Retta, semirette e segmento • La posizione della retta sul piano • Gli angoli • I poligoni e loro classificazioni • Il perimetro dei poligoni • L'area dei poligoni • La simmetria • Misure di lunghezza, capacità e peso • Il tempo • L'euro • Costo unitario e costo totale 	<ul style="list-style-type: none"> • Le linee • Gli angoli • I poligoni • I triangoli • I quadrilateri • I trapezi • I parallelogrammi • Il perimetro • Le figure congruenti, isoperimetriche, equi-estese • L'area • Traslazione • La simmetria • Gli assi di simmetria nei poligoni • Le misure: di lunghezza, di peso, di capacità, di tempo e di valore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il piano cartesiano • le isometrie • La similitudine • I poligoni • Poligoni e assi di simmetria • Il perimetro dei poligoni • L'area dei poligoni • I poligoni regolari • La circonferenza e il cerchio • I solidi: poliedri e non poliedri • Lo sviluppo dei solidi e la loro superficie • Il volume • Metro, litro, chilogrammo • Le equivalenze

				<ul style="list-style-type: none"> • Peso lordo, netto e tara • La compravendita • Problemi con le misure 	<ul style="list-style-type: none"> • Peso lordo, peso netto, tara • Le misure di tempo • Velocità, spazio e tempo • Le misure di superfici • L'euro • Costo unitario e costo totale • La compravendita
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare • Semplici indagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare • Le relazioni • Certo, probabile, impossibile • L'indagine statistica 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni • Relazioni • Indagini statistiche • Previsioni e probabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni • I diagrammi • L'indagine statistica • I grafici • La moda e la media • La probabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli enunciati logici • L'indagine statistica • I grafici • La moda, la mediana e media

DISCIPLINA: MATEMATICA		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico. ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): competenza digitale, imparare ad imparare, senso di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. 2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 3. / 4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i più comuni strumenti di misura. 5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 6. / 7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. 9. / 10. / 11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
NUMERI Competenze: 1 – 5 – 7 – 8 – 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Numeri da 0 a 20 ● Precedente e successivo ● Maggiore, minore, uguale ● Addizione e sottrazione sulla linea dei numeri ● La decina e l'abaco ● Problemi con addizione e sottrazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... ● Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. ● Confrontare e ordinare i numeri naturali anche rappresentandoli sulla retta.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 4 – 5 – 8 – 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Linee aperte e chiuse ● Regioni e Confini ● Forme piane ● Reticoli e percorsi ● Misure: lunghezze, pesi, capacità ● Euro 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ● Riconoscere e denominare figure geometriche. ● Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Competenze: 1 – 5 – 7 – 8 – 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare ● Semplici indagini 	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. ● Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

DISCIPLINA: MATEMATICA		
CLASSE SECONDA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.		
ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): competenza digitale, imparare ad imparare, senso di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. 2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. 4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i più comuni strumenti di misura. 5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. 7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. 9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. 10. / 11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
NUMERI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Numeri fino al 100 ● Pari e dispari ● Addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio ● Operazioni inverse ● Problemi ● Addizione ripetuta ● Moltiplicazione ● Tabellina dall'1 al 10 	<ul style="list-style-type: none"> ● Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... ● Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Addizioni, sottrazione e moltiplicazioni in colonna con e senza cambio ● La divisione come operazione inversa della moltiplicazione ● I vocaboli matematici: la metà, il doppio, il triplo, il quadruplo, un terzo, ecc.; dozzina, coppia, paio, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ● eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ● conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
<p>SPAZIO E FIGURE</p> <p>Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Percorsi e reticoli ● Le linee ● Le figure piane ● I poligoni ● La simmetria ● Le figure solide ● Misura di lunghezza, capacità, peso ● Il tempo ● L'euro 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ● Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ● Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ● Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. ● Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc..).
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificare ● Le relazioni ● Certo, probabile, impossibile ● L'indagine statistica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini. ● Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.

		<ul style="list-style-type: none">• Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
--	--	---

DISCIPLINA: MATEMATICA		
CLASSE TERZA		
<p>COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.</p> <p>ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): competenza digitale, imparare ad imparare, senso di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.</p>		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. 2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. 4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga) e i più comuni strumenti di misura. 5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. 6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. 7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. 9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. 10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni). 11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
<p>NUMERI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Numeri fino al 1000 e oltre ● Addizione in colonna ● Proprietà dell'addizione ● Sottrazione in colonna ● Proprietà della sottrazione ● Moltiplicazione in colonna ● Proprietà della moltiplicazione ● Moltiplicare per 10, 100, 1000 ● La divisione: con le tabelline, in colonna, per 10, 100 e 1000 	<ul style="list-style-type: none"> ● Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... ● Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Proprietà della divisione ● Le frazioni ● Le frazioni decimali ● I numeri decimali (decimi, centesimi e millesimi) ● Problemi con dati inutili, nascosti, mancanti; con due domande 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. ● Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. ● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.
<p>SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I solidi ● Le linee ● Retta, semirette e segmento ● La posizione della retta sul piano ● Gli angoli ● I poligoni e loro classificazioni ● Il perimetro dei poligoni ● L'area dei poligoni ● La simmetria ● Misure di lunghezza, capacità e peso ● Il tempo ● L'euro ● Costo unitario e costo totale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. ● Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ● Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ● Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ● Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificazioni ● Relazioni ● Indagini statistiche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando

	<ul style="list-style-type: none">● Previsioni e probabilità	<p>rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <ul style="list-style-type: none">● Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.● Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.● Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): **Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.**

ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): competenza digitale, imparare ad imparare, senso di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)

1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, scale di riduzione).
11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
<p>NUMERI</p> <p>Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I problemi: dati nascosti, inutili, mancanti; domande nascoste, due domande e due operazioni; dal diagramma a blocchi alle espressioni. ● Numeri oltre il 1000 ● L' addizione e le sue proprietà ● La sottrazione e le sue proprietà ● La moltiplicazione e le sue proprietà ● La divisione e le sue proprietà ● Il divisore di due cifre 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ● Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ● Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. ● Stimare il risultato

	<ul style="list-style-type: none"> ● Le frazioni ed i numeri decimali ● Frazioni complementari ● Frazioni proprie, improprie apparenti ● Addizioni e sottrazioni con i numeri decimali ● Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000 con i decimali ● Moltiplicazioni e divisioni con i numeri decimali 	<ul style="list-style-type: none"> ● di una operazione. ● Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. ● Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ● Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ● Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.
<p>SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Le linee ● Gli angoli ● I poligoni ● I triangoli ● I quadrilateri ● I trapezi ● I parallelogrammi ● Il perimetro ● Le figure congruenti, isoperimetriche, equiestese ● L'area ● Traslazione ● La simmetria ● Gli assi di simmetria nei poligoni ● Le misure: di lunghezza, di peso, di capacità, di tempo e di valore. ● Peso lordo, netto e tara ● La compravendita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ● Riprodurre una figura 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.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Problemi con le misure 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. ● 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 di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. ● Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Classificazioni ● I diagrammi ● L'indagine statistica ● I grafici ● La moda e la media ● La probabilità 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. ● Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. ● Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. ● Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.

		<ul style="list-style-type: none">● Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.● 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.● Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): **Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico.**

ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): competenza digitale, imparare ad imparare, senso di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)

1. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
2. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
3. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
4. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
5. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
6. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
7. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
8. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
9. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
10. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione).
11. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (argomenti) (CONTENUTI)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
NUMERI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6– 7 – 8 – 10 - 11	<ul style="list-style-type: none"> ● Problemi ● Espressioni ● Le potenze ● Numeri relativi ● Numeri decimali ● L'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione, la divisione e loro proprietà ● Strategie di calcolo a mente ● Multipli e divisori 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. ● Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. ● Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Criteri di divisibilità ● I numeri primi ● Scomporre in fattori primi ● Le frazioni ● Le percentuali ● Problemi con frazioni e percentuali ● Sconti, aumenti ed interessi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Stimare il risultato di una operazione. ● Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. ● Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. ● Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. ● Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. ● Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.
<p>SPAZIO E FIGURE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 8 - 10 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il piano cartesiano ● le isometrie ● La similitudine ● I poligoni ● Poligoni e assi di simmetria ● Il perimetro dei poligoni ● L'area dei poligoni ● I poligoni regolari ● La circonferenza e il cerchio ● I solidi: poliedri e non poliedri ● Lo sviluppo dei solidi e la loro superficie ● Il volume ● Metro, litro, chilogramma ● Le equivalenze ● Peso lordo, peso netto, tara ● Le misure di tempo ● Velocità, spazio e tempo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ● Riprodurre una figura 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.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Le misure di superfici ● L'euro ● Costo unitario e costo totale ● La compravendita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. ● 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 di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. ● Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).
<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI Competenze: 1 – 3 – 5 – 6 – 7 – 8 - 9 - 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli enunciati logici ● L'indagine statistica ● I grafici ● La moda, la mediana e media 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. ● Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. ● Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. ● Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.

		<ul style="list-style-type: none">● Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.● 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.● Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.
--	--	--