

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione Educativa e Didattica

MATEMATICA	classe 1 Primaria
Contenuti	Competenze disciplinari
A. RICONOSCERE, RAPPRESENTARE E RISOLVERE PROBLEMI	
<ul style="list-style-type: none">- Esplorazione della realtà circostante.- Individuazione di situazioni problematiche in contesti di vita quotidiana; formulazione verbale di domande adeguate e di eventuali soluzioni- Risoluzioni di situazioni problematiche concrete attraverso attività di manipolazione- Utilizzo di disegno, semplici simboli e diagrammi per rappresentare una situazione problematica completa- Soluzione di semplici problemi in cui compaiono numeri/quantità- Proposta di semplici problemi che richiedono l'uso di addizioni e sottrazioni- Formulazione verbale di testi in cui siano presenti situazioni problematiche	<p>A. a. Conoscenze dichiarative:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Individua problemi concreti e/o espressi verbalmente da altri <p>A. b. Competenze procedurali:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Risolve verbalmente problemi concreti2. Rappresenta graficamente una situazione problematica3. Individua gli elementi utili per la soluzione di un problema4. Risolve problemi che richiedono l'uso dell'addizione o della sottrazione <p>A. c. Capacità euristiche:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Inventava una situazione che corrisponda ad un contesto concreto di vita scolastica o ad una situazione grafica

B. PADRONEGGIARE ABILITA' DI CALCOLO ORALE E SCRITTO

- Utilizzo dei numeri già conosciuti (nei diversi aspetti: cardinale, ordinale, come misura, come contrassegno ...) in situazioni varie e significative
- Manipolazione di raccolte di oggetti; classificazioni e ordinamento secondo attributi
- Introduzione dei simboli numerici in attività motivanti e significative
- Lettura e scrittura dei numeri da zero a venti (in cifre e lettere)
- Utilizzo dei numeri nel loro aspetto cardinale e ordinale
- Contare in senso progressivo e regressivo
- Confronto di quantità utilizzando simboli non convenzionali
- Scomposizione dei numeri in coppie di addendi ("numeri amici")
- Raggruppamenti fino al primo ordine
- Addizione come aggiunta e unione
- Sottrazione come ricerca del resto, differenza e della parte complementare di un insieme
- Calcolo orale e scritto (utilizzo dell'abaco, della linea dei numeri, dei regoli ...)

B. a. Conoscenze dichiarative:

1. Legge e scrive i numeri naturali entro il 20
2. Associa i numeri alla quantità numerica corrispondente e viceversa
3. Conosce i numeri ordinali fino al 20

B. b. Competenze procedurali:

1. Forma sequenze ordinate secondo un criterio
2. Confronta ed ordina i numeri naturali utilizzando simboli
3. Opera il cambio per la formazione della decina
4. Scompone e compone i numeri in decine ed unità
5. Esegue addizioni orali e scritte
6. Esegue sottrazioni orali e scritte

B. c. Capacità euristiche:

1. Comprendere che la sottrazione è l'operazione inversa dell'addizione

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione Educativa e Didattica

C. OPERARE CON FIGURE GEOMETRICHE, GRANDEZZE E MISURE.

- Osservazione di oggetti nell'ambiente e riconoscimento di caratteristiche, forme geometriche, ...
- Utilizzo degli indicatori topologici e spaziali (dentro-fuori, sopra-sotto, davanti-dietro, vicino-lontano ...) sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti
- Collocazione di oggetti in una posizione data
- Rappresentazione grafica di localizzazioni e semplici percorsi
- Esecuzione di semplici percorsi partendo da una descrizione verbale o dal disegno e viceversa
- Utilizzo del piano quadrettato/reticolo, per individuare la posizione di caselle-incroci.

C. a. Competenze dichiarative:

1. Riconosce la linea come confine, la regione interna e quella esterna.
2. Conosce ed usa correttamente alcuni termini topologici

C. b. Competenze procedurali:

1. Localizza oggetti nello spazio prendendo come riferimento se stesso.
2. Esegue percorsi e li rappresenta

C. c. Capacità euristiche:

1. Inventa giochi topologici

Istituto Comprensivo Statale Italiano di Barcellona
Scuola Primaria "M. Montessori"
Progettazione Educativa e Didattica

D. UTILIZZARE SEMPLICI LINGUAGGI LOGICI E PROCEDURE INFORMATICHE

- Esplorazione di oggetti mediante i sensi e descrizione di proprietà possedute
- Confronto di oggetti e immagini per rilevare uguaglianze e differenze
- Classificazione di oggetti e figure mediante un criterio
- Insieme e sottoinsieme; relazioni fra elementi di due insiemi
- Rappresentazioni iconiche di semplici dati o situazioni, mediante semplici diagrammi
- Il connettivo **non, e, o.**
- I quantificatori

D. a. Competenze dichiarative:

1. Riconosce le proprietà degli oggetti
2. Conosce alcuni connettivi e quantificatori

D. b. Competenze procedurali:

1. Classifica oggetti, figure, numeri...in base ad un dato attributo
2. Analizza elementi ed individua relazioni
3. Riconosce e costruisce ordinamenti e successioni

D. c. Capacità euristiche:

1. Riconosce le situazioni reali e quelle fantastiche