

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SPECIFICO: Area matematica scientifico-tecnologica

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE: Acquisire/interpretare l'informazione; Individuare collegamenti e relazioni; Risolvere problemi

EVIDENZE Verifiche scritte/orali di percorso (esercitazioni, prove oggettive, questionari, conversazioni, relazioni.....) Compito di realtà/autentico

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia

PROFILO COMPETENZA DI BASE INFANZIA:

PROFILO COMPETENZA PRIMARIA: Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali

PROFILO COMPETENZA 1° CICLO:

classe 1^a

classe 2^a

classe 3^a

classe 4^a

classe 5^a

NUCLEO		TRAGUARDI SCUOLA PRIMARIA		COMPETENZA FINE SCUOLA PRIMARIA		
Matematica	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.			
			Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.			
CONTESTO		CONOSCENZE				
Numeri	Strategie di calcolo scritto e mentale; Le unità di misura convenzionali e relative regole di scrittura; Le unità di misura relative a lunghezza, pesi e capacità; Tabelle e grafici in relazione alla tipologia di dati.					
	LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA PRIMARIA					
	Iz	LEGGERE, SCRIVERE, RAPPRESENTA, CONFRONTA E OPERA CON I NUMERI E CON LE FRAZIONI CON STRUMENTI DI SUPPORTO.	It	SA LEGGERE, SCRIVERE, RAPPRESENTARE, CONFRONTARE E OPERARE CON I NUMERI E CON LE FRAZIONI.		
B	SE GUIDATO SA LEGGERE, SCRIVERE, RAPPRESENTARE, CONFRONTARE E OPERARE CON I NUMERI E CON LE FRAZIONI.	A	SA LEGGERE, SCRIVERE, RAPPRESENTARE, CONFRONTARE E OPERARE CON I NUMERI E CON LE FRAZIONI CON SICUREZZA.			
NUCLEO		TRAGUARDI SCUOLA PRIMARIA		COMPETENZA FINE SCUOLA PRIMARIA		
Matematica	Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.			
			Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati ed informazioni per interagire con soggetti diversi.			
CONTESTO		CONOSCENZE				
Spazio e figure	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.					
	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni.					
	Caratteristiche dei triangoli e dei quadrilateri; Strategie di calcolo del perimetro dei poligoni.					
LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA PRIMARIA						
Iz	SE GUIDATO, DESCRIVE, DENOMINA E CLASSIFICA FIGURE GEOMETRICHE, IDENTIFICANDO ELEMENTI SIGNIFICATIVI E SIMMETRIE, ANCHE AL FINE DI FARLE RIPRODURRE DA ALTRI.		It	SA DESCRIVERE, DENOMINARE E CLASSIFICARE IN MODO APPROPRIATO FIGURE GEOMETRICHE, IDENTIFICANDO ELEMENTI SIGNIFICATIVI E SIMMETRIE, ANCHE AL FINE DI FARLE RIPRODURRE DA ALTRI.		
B	SA DESCRIVERE, DENOMINARE E CLASSIFICARE FIGURE GEOMETRICHE, IDENTIFICANDO ELEMENTI SIGNIFICATIVI E SIMMETRIE, ANCHE AL FINE DI FARLE RIPRODURRE DA ALTRI.		A	SA DESCRIVERE, DENOMINARE E CLASSIFICARE CON PADRONANZA FIGURE GEOMETRICHE, IDENTIFICANDO ELEMENTI SIGNIFICATIVI E SIMMETRIE, ANCHE AL FINE DI FARLE RIPRODURRE DA ALTRI.		
NUCLEO		TRAGUARDI SCUOLA PRIMARIA		COMPETENZA FINE SCUOLA PRIMARIA		

<p>Matematica</p>	<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p>	<p>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati ed informazioni per interagire con soggetti diversi.</p>
<p>CONTESTO</p>	<p>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.</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>Relazioni, dati e previsioni</p>	<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>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.</p>	<p>Procedure di risoluzione dei problemi con numeri naturali, frazioni, unità di misura.</p>
<p>LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA PRIMARIA</p>		
<p>Iz</p>	<p>SE GUIDATO, LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI SEMPLICI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI IN CONTESTI CONCRETI.</p>	<p>It</p> <p>LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI.</p>
<p>B</p>	<p>SE GUIDATO, LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI.</p>	<p>A</p> <p>LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE CON SICUREZZA RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI ANCHE IN CONTESTI NON NOTI.</p>