

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.	
CONTESTO				Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	
Numeri				CONOSCENZE	
		Scrittura posizionale del numero; Strategie di calcolo scritto e mentale; Corrispondenza tra frazione, numero decimale e percentuale; Multipli e divisori.			
		LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA PRIMARIA			
Iz	LEGGE, SCRIVE, 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.	
CONTESTO				Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati ed informazioni per interagire con soggetti diversi.	
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.			
		CONOSCENZE			
Spazio e figure		Caratteristiche di figure geometriche piane; Le trasformazioni geometriche; Grandezze di uso comune, misura e strumenti; Parallelismo e perpendicolarità; Strategie di calcolo dell'area 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	

Matematica	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
	Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.		Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni.	
	Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.		Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati ed informazioni per interagire con soggetti diversi.	
CONTESTO	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.		CONOSCENZE	
Relazioni, dati e previsioni	Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.		Elementi costitutivi del problema e loro relazioni; Indici sintetici e grafici in relazione alla tipologia di dati; Indici di tendenza centrale (moda, media e mediana) e percentuale.	
	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.			
	LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA PRIMARIA			
	IZ	SE GUIDATO, LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI SEMPLICI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI IN CONTESTI CONCRETI.	IT	LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI.
	B	SE GUIDATO, LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI.	A	LEGGE, RAPPRESENTA E RISOLVE CON SICUREZZA RELAZIONI, DATI E PROBLEMI CON L'USO DI TABELLE E GRAFICI ANCHE IN CONTESTI NON NOTI.