

# La Vita Scolastica 2020-2021

## Progettazione di Matematica

### Competenze chiave europee

• competenza alfabetica funzionale • competenza multilinguistica • competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • competenza digitale • competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • competenza in materia di cittadinanza • competenza imprenditoriale • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

### Verso i traguardi di competenza

L'alunno:

#### Classe prima

<b>Numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri</li><li>• riconosce, nell'ambito della propria esperienza, i numeri naturali</li><li>• identifica il numero assegnato all'ultimo oggetto contato come il numero totale degli oggetti considerati</li><li>• calcola addizioni e sottrazioni scritte e a mente</li></ul>
<b>Spazio e figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione se stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento</li><li>• riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane (2D) e solide (3D) indicandone alcune caratteristiche specifiche</li><li>• scopre diversi modi per raccogliere, rappresentare e ricavare dati</li></ul>
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• distingue se un evento casuale è certo, possibile o impossibile</li><li>• riconosce alcune grandezze misurabili</li><li>• risolve problemi individuando autonomamente l'operazione da utilizzare</li></ul>

## Classe seconda

<b>Numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce come si passa da un numero naturale al suo successivo</li><li>• riconosce, nell'ambito della propria esperienza, i numeri naturali</li><li>• distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri</li><li>• esegue calcoli scritti e calcoli mentali con i numeri naturali</li></ul>
<b>Spazio e figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce in contesti diversi la medesima figura geometrica</li><li>• descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione se stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento</li><li>• riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane (2D) e solide (3D) indicandone alcune caratteristiche specifiche</li><li>• riconosce i criteri aritmetici (numeri) e geometrici (figure) che ha senso considerare nella classificazione di oggetti della realtà</li></ul>
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• scopre diversi modi per raccogliere, presentare e ricavare dati</li><li>• sa usare diverse rappresentazioni dei dati (tabelle, grafici...)</li><li>• riconosce alcune grandezze misurabili</li><li>• distingue se un evento casuale è possibile o impossibile; nel caso di eventi possibili, riconosce quelli certi</li><li>• risolve problemi individuando autonomamente la strategia da seguire, per esempio l'operazione da utilizzare</li></ul>

## Classe terza

<b>Numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• comincia a distinguere i contesti in cui si usano i numeri naturali, i numeri interi, i numeri con la virgola, le frazioni</li><li>• esegue con sicurezza calcoli scritti (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni) e calcoli mentali con i numeri naturali</li><li>• riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di un numero naturale</li></ul>
<b>Spazio e figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• trova corrispondenze tra uno spazio conosciuto e le sue rappresentazioni 3D e 2D</li><li>• riconosce le caratteristiche dello spazio fisico e le caratteristiche dello spazio geometrico</li><li>• conosce e rappresenta le figure geometriche 3D e 2D studiate</li></ul>
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce che la classificazione è un modo per organizzare le conoscenze; argomenta con sufficiente chiarezza le scelte fatte in merito alle classificazioni proposte</li><li>• utilizza rappresentazioni diverse per rappresentare dati e relazioni</li><li>• riconosce per ogni grandezza considerata l'unità di misura e lo strumento di misura adeguati</li><li>• sa risolvere problemi e descrivere il procedimento seguito</li><li>• riconosce situazioni aleatorie in attività di gioco</li></ul>

## Classe quarta

<b>Numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizza numeri naturali, numeri interi, numeri con la virgola e le frazioni in modo adeguato rispetto al contesto</li><li>• stima, approssima e calcola il risultato di operazioni</li></ul>
<b>Spazio e figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizza numeri naturali, numeri interi, numeri con la virgola e le frazioni in modo adeguato rispetto al contesto</li><li>• stima, approssima e calcola il risultato di operazioni</li><li>• riconosce e rappresenta forme del piano (quadrilateri e triangoli) e dello spazio (prismi e piramidi), individua relazioni tra gli elementi che le costituiscono</li><li>• descrive, denomina e classifica le figure geometriche che conosce in base a caratteristiche proprie</li><li>• progetta e costruisce modelli concreti delle figure studiate e ne determina le misure</li><li>• comincia a usare con proprietà strumenti per il disegno geometrico</li></ul>
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ricerca dati per ricavare informazioni in situazioni relative alla sua esperienza e li rappresenta in tabelle e grafici</li><li>• ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e grafici relativi a temi che riguardano la sua esperienza</li><li>• riconosce e quantifica situazioni di incertezza in opportune situazioni concrete</li><li>• riconosce ciò che è misurabile in un oggetto, sceglie un campione adeguato e individua di volta in volta gli strumenti di misura adatti</li><li>• legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici relativi a temi già trattati in aula;</li><li>• risolve problemi relativi alla sua esperienza e descrive il procedimento seguito</li><li>• costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri; riconosce strategie di risoluzione diverse dalla propria</li><li>• riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...)</li><li>• sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica; intuisce come gli strumenti matematici, che ha imparato a utilizzare, siano utili per operare nella realtà</li></ul>

## Classe quinta

<b>Numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• esegue con sicurezza i calcoli con i numeri naturali in forma scritta e mentale e sa valutare l'opportunità di ricorrere o meno a una calcolatrice</li><li>• esegue calcoli con i numeri naturali, interi, numeri con la virgola e le frazioni</li></ul>
<b>Spazio e figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, individua relazioni tra gli elementi che le costituiscono</li><li>• descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo</li><li>• usa strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura</li><li>• ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici)</li><li>• ricerca informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici</li></ul>
<b>Relazioni, dati e previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce e quantifica in casi idonei situazioni di incertezza</li><li>• risolve problemi mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati</li><li>• descrive il procedimento seguito e accetta strategie di risoluzione diverse dalle proprie</li><li>• costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri</li><li>• riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri con la virgola, frazioni...)</li><li>• sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica, attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà</li></ul>

## Percorsi didattici

DATA DI USCITA, TITOLO E NOME DELL'AUTORE	CLASSI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
n. 2 (settembre 2020)  <b>Indagini proble...MATICHE!</b>  <i>Fabiana Ferri</i>	<b>Classe 1</b> <b>Problemi di classe</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere situazioni problematiche legate alla lettura del tempo quotidiano: cosa accade in classe.</li> <li>• Imparare a comunicare in linguaggio matematico: conoscere i quantificatori logici e utilizzarli.</li> <li>• Imparare a costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Avviarsi ad argomentare oralmente le strategie risolutive adottate.</li> </ul>	Scopriamo i quantificatori logici: tutti, alcuni, nessuno, ogni, ciascuno.  Le attività a scuola: prima, poi, dopo.  I quantificatori temporali.
	<b>Classe 2</b> <b>Che tempo fa?</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere situazioni problematiche legate alla lettura del tempo atmosferico.</li> <li>• Imparare a comunicare in linguaggio matematico: conoscere i quantificatori logici e utilizzarli.</li> <li>• Imparare a costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Avviarsi ad argomentare le strategie risolutive adottate.</li> </ul>	Rappresentazione grafica del tempo atmosferico.  Giochiamo con i quantificatori logici.  Lanci colorati: possibile, impossibile o certo?

	<b>Classe 3</b> <b>La logica in classe</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere situazioni problematiche legate ad alcune caratteristiche fisiche, che ci distinguono dagli altri.</li> <li>• Imparare a comunicare in linguaggio matematico: utilizzare i quantificatori logici.</li> <li>• Costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul>	Problemi di logica.  Problemi di logica con gli indovinelli.  Possibile o impossibile?
	<b>Classe 4</b> <b>Non tutto è possibile!</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogliere dati in un'indagine statistica e saperli rappresentare.</li> <li>• Costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul> <b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</li> </ul>	Problemi di vita quotidiana.  Probabilità e frazioni in gioco.  Quante possibilità ci sono?
	<b>Classe 5</b> <b>È probabile che sia certo!</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogliere dati in un'indagine statistica e saperli rappresentare.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul> <b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare numeri relativi per descrivere situazioni quotidiane.</li> </ul>	Statistica e probabilità in gioco.  Numeri relativi in situazioni quotidiane.  Formulare ipotesi e congetture.

<p>n. 2 (ottobre 2020)</p> <p><b>La magia dei numeri naturali</b></p> <p><i>Nicoletta Grasso</i></p>	<p><b>Classe 1</b> <b>Misura di quantità e distanze</b></p>	<p><b>Numeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare, rappresentare e leggere la quantità (con disegni, parole, simboli).</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche legate al contare.</li> <li>• Stimare il risultato di una operazione.</li> </ul> <p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e analizzare i dati di un problema e saperlo risolvere.</li> <li>• Fare previsioni sulle possibili soluzioni.</li> </ul>	<p>Esploriamo le quantità: strategie per contare.</p> <p>Linea dei numeri: giochi per esplorare.</p> <p>Il barattolo delle emozioni: stimare, contare, confrontare.</p>
	<p><b>Classe 2</b> <b>Un viaggio a Oriente</b></p>	<p><b>Numeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper manipolare e formalizzare contenuti matematici.</li> <li>• Saper operare con la proprietà commutativa.</li> </ul> <p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere strutture aritmetiche e saper operare.</li> <li>• Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.</li> </ul>	<p>Il puzzle dei numeri.</p> <p>Struttura additiva: un tappeto dalla Persia.</p> <p><i>Activity book</i> dei numeri.</p>
	<p><b>Classe 3</b> <b>Un salto nella Preistoria</b></p>	<p><b>Numeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la notazione decimale dei numeri, avendo consapevolezza del valore posizionale.</li> <li>• Riconoscere e saper operare con la proprietà commutativa della moltiplicazione.</li> </ul> <p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere analogie e differenze tra i diversi linguaggi disciplinari, nei diversi contesti d'uso.</li> </ul>	<p>Il centinaio: l'osso di Ishango.</p> <p><i>Problem solving</i> nella caverna di un Neanderthal.</p> <p>Le proprietà dei numeri.</p>



	<b>Classe 4</b> <b>L'alba dei numeri in Mesopotamia</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il significato dello "0" e dell'"1" e il loro comportamento nelle operazioni.</li> <li>• Saper comporre e scomporre numeri.</li> <li>• Riconoscere e operare con i multipli.</li> </ul> <b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere analogie e differenze tra i diversi linguaggi disciplinari, nei diversi contesti d'uso.</li> </ul>	Il sistema sessagesimale dei Babilonesi.  Verso il migliaio: il sistema arabo.  Strategie di calcolo.  Forza 4: le tabelline.
	<b>Classe 5</b> <b>Matematica sulla Via Lattea</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper operare oltre il migliaio.</li> <li>• Individuare la richiesta e i dati essenziali per la soluzione di situazioni problematiche concrete.</li> </ul> <b>Relazioni dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</li> <li>• Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni.</li> </ul>	Distanze nello spazio.  Problemi dal pianeta Giove.  Proprietà dei numeri.

n. 3 (novembre 2020)  <b>Le basi della geometria</b>  <i>Annarita Monaco</i>	<b>Classe 1</b> <b>L'osservatore e lo spazio circostante</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepire la propria posizione nello spazio fisico.</li> <li>• Usare termini adeguati per comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone e oggetti.</li> <li>• Risolvere problemi utilizzando le conoscenze acquisite sugli indicatori spaziali.</li> </ul>	Il punto di vista.
	<b>Classe 2</b> <b>Percorsi e rappresentazioni</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</li> <li>• Descrivere un percorso di un soggetto che lo sta effettuando.</li> <li>• Realizzare modelli rappresentativi di percorsi effettuati.</li> <li>• Costruire e utilizzare modelli nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</li> </ul>	Attività e giochi sui percorsi.  Dai percorsi alle linee.
	<b>Classe 3</b> <b>Parallelismo e perpendicolarità</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e costruire figure simmetriche e riflesse.</li> <li>• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche in base alle loro proprietà.</li> <li>• Utilizzare e distinguere tra loro i concetti di perpendicolarità e parallelismo.</li> <li>• Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali.</li> </ul>	Figure simmetriche.  Rette parallele e perpendicolari.  Il quadrato: una faccia del cubo.

	<b>Classe 4</b> <b>Il concetto di angolo</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</li> <li>• Riconoscere figure ruotate.</li> <li>• Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.</li> </ul>	Gli enti primitivi: il punto.  Figure ruotate.  Angoli e misurazioni.
	<b>Classe 5</b> <b>Creazioni e isometrie</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere, costruire, riprodurre figure traslate.</li> <li>• Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</li> <li>• Riprodurre configurazioni utilizzando gli strumenti opportuni: carta a quadretti, riga, squadre, compasso.</li> <li>• Riprodurre in scala una figura assegnata, utilizzando la carta a quadretti.</li> </ul>	Le traslazioni.  Gli enti primitivi: rette e segmenti.  Le similitudini.

n. 4 (dicembre 2020)  <b>Algoritmi: manipolare significati</b>  <i>Nicoletta Grasso</i>	<b>Classe 1</b> <b>Operazioni golose</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare, rappresentare e operare con le quantità.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche legate al contare, confrontare e ordinare.</li> <li>• Riconoscere la struttura additiva.</li> </ul> <b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e analizzare i dati di un problema e saperlo risolvere.</li> <li>• Fare previsioni sulle possibili soluzioni.</li> </ul>	Il vassoio dei dolcetti: addizioni.  La fornaia del castello: arrotondamento alla decina.  La struttura additiva.
	<b>Classe 2</b> <b>Tanti modi per operare</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper manipolare e formalizzare contenuti matematici.</li> <li>• Saper operare con la proprietà commutativa della moltiplicazione.</li> </ul> <b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere strutture aritmetiche e saper operare.</li> <li>• Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.</li> </ul>	Operazioni con mani, abaci e B.A.M.  Moltiplicazioni sul geopiano.  Divisioni in busta.  Il domino delle operazioni.

	<b>Classe 3</b> <b>A scuola con Leonardo da Vinci</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i significati della divisione e saper operare in contesti di <i>problem solving</i>.</li> <li>• Conoscere con sicurezza le tabelline.</li> <li>• Saper operare con le quattro operazioni.</li> </ul> <b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere strutture aritmetiche e saper operare.</li> <li>• Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.</li> </ul>	<i>Problem solving</i> : nell'officina di Leonardo da Vinci.  Tanti modi per dividere.  Tabelline da indossare
	<b>Classe 4</b> <b>Cuochi matematici</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale e/o scritto.</li> <li>• Verbalizzare le procedure di calcolo.</li> <li>• Riconoscere e operare con la proprietà invariantiva della sottrazione e della divisione.</li> </ul> <b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni.</li> </ul>	Una ricetta da realizzare: le quattro operazioni.  Problemi in cucina.  <i>Area game</i> con i dadi.

	<b>Classe 5</b> <b>Al supermercato</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le relazioni tra operazioni.</li> <li>• Saper operare con la tavola pitagorica.</li> <li>• Saper operare con le proprietà delle operazioni.</li> </ul> <b>Relazioni dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</li> <li>• Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni.</li> <li>• Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</li> </ul>	<p>Una bilancia a piatti: proprietà commutativa e associativa.</p> <p>Tabelle e problemi con espressioni.</p> <p>Scontrini: proprietà associativa.</p> <p>Mondrian: la tavola pitagorica.</p>
--	---	---	---

<p>n. 5 (gennaio 2021)</p> <p><b>Il concetto di misura</b></p> <p><i>Nadia Vecchi</i></p>	<p><b>Classe 1</b> <b>Ma lo spazio è lo stesso?</b></p>	<p><b>Misura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Confrontare tra loro grandezze omogenee.</li> <li>• Confrontare e misurare con unità arbitrarie lunghezze temporali.</li> <li>• Riconoscere che cosa è misurabile in un oggetto.</li> </ul>	<p>Esperienze di conservazione delle lunghezze, delle distanze, dei pesi e dei volumi.</p>
	<p><b>Classe 2</b> <b>Ma l'armadio ci sta?</b></p>	<p><b>Misura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Confrontare grandezze in modo diretto.</li> <li>• Scegliere il campione opportuno e adeguato non convenzionale per misurare una grandezza.</li> <li>• Misurare la stessa grandezza con campioni differenti.</li> </ul>	<p>Esperienze di confronto diretto/indiretto (stima).</p>
	<p><b>Classe 3</b> <b>Confronti diretti di misure</b></p>	<p><b>Misura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misurare grandezze di peso e capacità utilizzando sia il confronto diretto che misure arbitrarie.</li> <li>• Misurare grandezze di lunghezza utilizzando sia il confronto diretto che misure arbitrarie.</li> <li>• Misurare grandezze angolari utilizzando misure arbitrarie adeguate.</li> </ul>	<p>Confronto di pesi e capacità.</p> <p>Confronti indiretti di lunghezza.</p> <p>Misurazione di angoli con misure arbitrarie.</p>
	<p><b>Classe 4</b> <b>L'altezza delle piramidi</b></p>	<p><b>Misura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare e comprendere il concetto di altezza.</li> <li>• Misurare intervalli di tempo con unità di misura arbitrarie.</li> <li>• Formulare ipotesi di soluzione, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</li> </ul>	<p>Che cos'è l'altezza.</p> <p>La misurazione delle piramidi nell'antichità.</p> <p>Le misure di tempo.</p>

	<b>Classe 5</b> <b>Il rapporto tra</b> <b>perimetro e area</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misurare il perimetro di una figura piana con unità di misura arbitrarie.</li> <li>• Risolvere problemi e spiegare la procedura scelta per la soluzione.</li> <li>• Misurare l'area di una figura piana con unità di misura arbitrarie.</li> <li>• Misurare l'area di figure non poligonali.</li> </ul>	<p>Rapporto tra area e perimetro: la leggenda di Didone.</p> <p>Misurazione dell'area di figure non poligonali.</p>
--	--	--	---



n. 6 (febbraio 2021)  <b>Frazioni e numeri decimali</b>  <i>Nadia Vecchi</i>	<b>Classe 1</b> <b>Dividiamo?</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare la “metà” in vari modi.</li> <li>• Attraverso rappresentazioni diverse dimostrare di aver compreso il significato del termine metà.</li> <li>• Usare frazioni per descrivere attività della vita quotidiana e risolvere situazioni problematiche.</li> </ul>	Giochi motori per “dividere a metà”.  Ricomponiamo l'intero.
	<b>Classe 2</b> <b>Che cosa vuol dire frazione?</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare un linguaggio consono alle attività relative all'uso delle frazioni.</li> <li>• Conoscere e utilizzare le frazioni unitarie nella soluzione di problemi.</li> <li>• Leggere e scrivere i numeri con la virgola riferiti ai risultati di semplici misurazioni.</li> </ul>	La frazione nel linguaggio quotidiano: frazioni con una striscia di carta.  Giochiamo con le frazioni unitarie.  Il righello e i numeri decimali.
	<b>Classe 3</b> <b>Tangram e frazioni</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la frazione come relazione parte/tutto: nel caso di grandezze continue.</li> <li>• Conoscere la frazione come relazione parte/tutto: nel caso di grandezze discrete.</li> <li>• Leggere e scrivere i numeri con la virgola riferiti alle monete.</li> </ul>	Giochiamo con il tangram per conoscere le frazioni.  La frazione come operatore.  Problemi con gli euro.
	<b>Classe 4</b> <b>Scopriamo le frazioni</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</li> <li>• Conoscere le frazioni come parte di un tutto continuo o discreto.</li> <li>• Confrontare e ordinare numeri con la virgola e rappresentarli sulla retta numerica.</li> </ul>	Situazioni problematiche per introdurre la frazione.  Piegando un quadrato.  Frazioni decimali e numeri decimali.

	<b>Classe 5</b> <b>Tempo di sconti</b>	<b>Numeri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere frazioni equivalenti.</li> <li>• Costruire una grandezza a partire da una grandezza data.</li> <li>• Riconoscere la percentuale come frazione con denominatore 100.</li> <li>• Conoscere la frazione come parte di un tutto continuo e discreto, come operatore, come rapporto, come percentuale, come misura, come quoziente.</li> </ul>	Costruiamo le frazioni equivalenti con le strisce.  Sconto e percentuale.  Frazione nella probabilità.
--	---	--	--

<p>n. 7 (marzo 2021)</p> <p><b>Figure geometriche</b></p> <p><i>Annarita Monaco</i></p>	<p><b>Classe 1</b> <b>Le forme della realtà</b></p>	<p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e denominare forme in diversi oggetti e rappresentazioni di oggetti.</li> <li>• Disegnare figure geometriche bidimensionali e tridimensionali e costruire modelli materiali.</li> <li>• Utilizzare un linguaggio adeguato per descrivere figure geometriche.</li> <li>• Classificare figure in base a una o più proprietà.</li> </ul>	<p>Osservazioni, manipolazioni, classificazioni di figure solide presenti nello spazio intorno a sé.</p> <p>Primo piano sul cubo.</p>
	<p><b>Classe 2</b> <b>I concetti di perimetro e area</b></p>	<p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare unità di misura e procedimenti non convenzionali per determinare un perimetro e confrontare tra loro più perimetri.</li> <li>• Utilizzare unità di misura e procedimenti non convenzionali per determinare un'area e confrontare tra loro più aree.</li> <li>• Risolvere problemi sulle relazioni area/perimetro.</li> </ul>	<p>Il concetto di perimetro: esperienze motorie, rappresentative, misurative.</p> <p>Il concetto di area: esperienze motorie, rappresentative, misurative.</p>
	<p><b>Classe 3</b> <b>Dalle figure solide alle figure piane</b></p>	<p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare le caratteristiche e le proprietà delle figure di base della geometria, tridimensionali e bidimensionali.</li> <li>• Riconoscere, denominare e descrivere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali.</li> <li>• Risolvere problemi utilizzando le proprietà geometriche delle figure.</li> </ul>	<p>Studio del quadrato: tra geometria e arte.</p> <p>Dal 3 D al 2 D: dal tetraedro al triangolo equilatero</p>

	<b>Classe 4</b> <b>Quadrilateri e triangoli</b>	<b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</li> <li>• Costruire modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.</li> <li>• Riprodurre una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre).</li> <li>• Classificare figure in base a uno o più proprietà e argomentare sui criteri usati per realizzare tale classificazioni.</li> </ul>	<p>I quadrilateri: costruzione e caratteristiche.</p> <p>I triangoli: costruzione e caratteristiche.</p> <p>Tassellazioni nel piano e realizzazione di motivi decorativi.</p>
	<b>Classe 5</b> <b>Poligoni, cerchi e figure composte</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre).</li> <li>• Determinare il perimetro di un poligono utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.</li> <li>• Determinare l'area di poligono o di altre figure utilizzando le più comuni formule o per scomposizione.</li> <li>• Risolvere problemi sul calcolo delle aree di figure composte.</li> </ul>	<p>Lo studio dei poligoni regolari e irregolari.</p> <p>Lo studio del cerchio e dei suoi elementi.</p> <p>Calcoli di aree.</p>

n. 8 (aprile 2021)  <b>Misure convenzionali</b>  <i>Barbara Mallarino / Ilaria Rebella</i>	<b>Classe 1</b> <b>Monete: misura di valore</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio ecc.).</li> <li>• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> </ul>	Che moneta è?  Questioni di valore.  Il mercatino in classe.
	<b>Classe 2</b> <b>Le strisce decimetro</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misurare grandezze (lunghezze, tempo ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio ecc.).</li> <li>• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> </ul>	Misurare con le strisce decimetro e con le strisce centimetro.  Equivalenze sulle strisce.  Piccole piante crescono.
	<b>Classe 3</b> <b>Misurare lunghezze e tempo</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</li> <li>• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> </ul>	Metri e decimetri: cosa conviene?  Questioni di tempo.  I nostri zaini: elefanti o formiche?
	<b>Classe 4</b> <b>Misurare superfici</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</li> <li>• Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</li> </ul>	Centimetri quadrati e decimetri quadrati a confronto.  Tasselliamo superfici per calcolarne l'area.  Questioni di capacità: i travasi.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> </ul>	
	<b>Classe 5</b> <b>Area e perimetro</b>	<b>Misura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, per esempio, la carta a quadretti).</li> <li>• Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.</li> <li>• Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.</li> <li>• Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</li> </ul>	<p>Scale di riduzione e ingrandimento: cosa succede ad area e perimetro?</p> <p>Stimare aree: modalità diverse a confronto.</p> <p>Quanto tempo dura il viaggio?</p>

<p>n. 9 (maggio 2021)</p> <p><b>Risolviamo problemi</b></p> <p><i>Fabiana Ferri</i></p>	<p><b>Classe 1</b> <b>Statistica e probabilità in classe</b></p>	<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare a costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Risolvere facili problemi relativi all'esperienza concreta.</li> <li>• Avviarsi ad argomentare oralmente le strategie risolutive adottate.</li> </ul> <p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<p>Giochiamo con la probabilità.</p> <p>In palestra: sacco pieno, sacco vuoto.</p> <p>Indagine statistica: tutti i mezzi... portano a scuola!</p>
	<p><b>Classe 2</b> <b>Giochi con la probabilità</b></p>	<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare a costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Risolvere problemi relativi all'esperienza concreta.</li> <li>• Avviarsi ad argomentare le strategie risolutive adottate.</li> </ul> <p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> </ul>	<p>Scommetto che non mi acchiappi!</p> <p>Il gioco della mosca cieca.</p> <p>Giochiamo con un dado.</p>

	<p><b>Classe 3</b> <b>È probabile che sia un poligono!</b></p>	<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire e utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul> <p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.</li> <li>• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.</li> </ul>	<p>Poligoni in tabella.</p> <p>Indovina chi è.</p>
	<p><b>Classe 4</b> <b>Statistica e geometria</b></p>	<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradurre il testo in una rappresentazione aritmetica, in un grafico, in una tabella, in un disegno.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul> <p><b>Spazio e figure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</li> </ul>	<p>Grafici, tabelle e figure geometriche.</p> <p>Le simmetrie: non solo macchie da disegnare!</p>



	<b>Classe 5</b> <b>Trasformazioni geometriche</b>	<b>Relazioni, dati e previsioni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradurre il testo in una rappresentazione aritmetica, in un grafico, in una tabella, in un disegno.</li> <li>• Risolvere situazioni problematiche che ammettano più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</li> </ul> <b>Spazio e figure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.</li> <li>• Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.</li> </ul>	Ruota, trasla, tira, lascia!  A caccia di punti!  Disegni sul piano cartesiano.
--	--	--	---