**Progettazione di MATEMATICA - CLASSE 2**

**Nicoletta Grasso**

**VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA**

**L’alunna/o:**

|  |
| --- |
| • riconosce un numero naturale e il suo successivo;  • riconosce, nell’ambito della propria esperienza, i numeri naturali;  • distingue il valore posizionale delle cifre nei numeri;  • esegue calcoli scritti e calcoli mentali con i numeri naturali; |
| • riconosce in contesti diversi la medesima figura geometrica;  • riconosce i criteri che ha senso considerare nella classificazione di oggetti della realtà, numeri e figure geometriche;  • descrive la propria posizione nello spazio mettendo in relazione sé stesso con gli oggetti scelti come punti di riferimento;  • riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane (2D) e solide (3D) indicandone alcune caratteristiche specifiche; |
| • scopre diversi modi per raccogliere, presentare e ricavare dati;  • argomenta le proprie scelte usando il linguaggio matematico o il linguaggio naturale;  • sa usare diverse rappresentazioni dei dati (tabelle, grafici…);  • riconosce alcune grandezze misurabili;  • distingue se un evento casuale è possibile o impossibile; nel caso di eventi possibili, riconosce quelli certi;  • risolve problemi individuando autonomamente la strategia da seguire, per esempio l’operazione da utilizzare. |

**PERCORSI DIDATTICI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 42 | Ottobre 2024** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Numeri tra gli animali** | **Numeri**  • Contare, confrontare e ordinare oggetti o eventi.  • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale.  **Spazio e figure**  • Percepire la propria posizione nello spazio e saper eseguire un semplice percorso partendo da un disegno. | Riscopriamo i numeri, la decina e le forme geometriche in compagnia degli animali. Costruiamo un simpatico polpo con cui contare e operare. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 43 | Novembre 2024** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **“Più” o “meno” animali** | **Numeri**  • Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna.  • Leggere e scrivere numeri naturali in notazione decimale sull’abaco.  • Comporre e scomporre numeri. | Impariamo a operare costruendo e utilizzando strumenti vari: dall’abaco alle macchine operatrici per fare addizioni e sottrazioni manipolando quantità. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 44 | Dicembre 2024** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Progettiamo un bioparco** | **Spazio e figure**  • Riconoscere, denominare e descrivere semplici figure geometriche: i poligoni.  • Riconoscere simmetrie nella realtà.  • Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali. | Scopriamo le figure piane progettando recinti per gli animali: i  poligoni. Primo approccio al concetto di simmetria in natura. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 45 | Gennaio 2025** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Calcoli e tabelline in gioco** | **Numeri**  • Conoscere la struttura moltiplicativa.  • Costruire e memorizzare tabelline.  • Conoscere la proprietà commutativa dell’addizione e della moltiplicazione. | Impariamo strategie di calcolo veloce e ripassiamo le operazioni. Impariamo le tabelline attraverso vari giochi sulla tavola Pitagorica e non. Proponiamo giochi di movimento per scoprire la struttura moltiplicativa in termini di cose, volte e cose alla volta. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 46 | Febbraio 2025** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Origami e geometria** | **Spazio e figure**  • Riconoscere e descrivere il concetto di metà.  • Individuare e produrre elementi geometrici mediante  piegature, ritagli e colorazione. | Avvio intuitivo al concetto di metà attraverso osservazione e manipolazione. Scopriamo la geometria tra le pieghe di un foglio.  Proponiamo un piccolo laboratorio di origami partendo dalla narrazione. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 47 | Marzo 2025** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Problem solving con gli animali** | **Spazio e figure**  • Eseguire percorsi in base a indicazioni verbali o grafiche.  • Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche utilizzando i blocchi 3D. | Progettiamo e costruiamo un bioparco per i nostri amici animali facendo emergere in modo trasversale contenuti di educazione civica e curiosità su specie a rischio. Lavoriamo sulle abilità visuospaziali con i blocchi 3D. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 48 | Aprile 2025** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Indagini tra gli animali** | **Relazioni, dati e previsioni**  • Raccogliere e rappresentare dati con semplici strumenti grafici.  • Leggere e interpretare semplici rappresentazioni grafiche di dati.  • Esporre le proprie ipotesi risolutive e le soluzioni adottate e confrontarle con quelle degli altri. | Proponiamo indagini statistiche: raccogliamo dati sugli animali utilizzando diverse rappresentazioni grafiche.  Impariamo a costruire strumenti per raccogliere e rappresentare informazioni. Risolviamo semplici problem solving. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VS n. 49 | Maggio 2025** | | |
| **Titolo** | **Obiettivi di apprendimento** | **Descrizione** |
| **Mappe e rifugi** | **Relazioni, dati e previsioni**  • Eseguire seriazioni e classificazioni con  oggetti concreti in base alle loro caratteristiche.  • Fare semplici ipotesi sulla possibilità del verificarsi di un evento.  • Leggere semplici combinazioni. | Usiamo il piano quadrettato per costruire una mappa del nostro rifugio per animali, definendo spazi, costi e materiali utili.  Proviamo a giocare con le combinazioni osservando caratteristiche di alcuni animali. |