

# CURRICOLO VERTICALE

## MATEMATICA - Classe PRIMA Scuola PRIMARIA

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE E TECNOLOGIE

<i>Competenze</i>	<i>Abilità specifiche</i>	<i>Nuclei tematici (conoscenze)</i>
<p>Utilizza con sicurezza le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.</p>	<p><u><b>NUMERI</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.</li><li>▪ Associare ad una quantità numerica il simbolo corrispondente.</li><li>▪ Leggere e scrivere i numeri naturali sia in cifre, sia in parole almeno entro il 20.</li><li>▪ Contare sia in senso progressivo che regressivo.</li><li>▪ Confrontare e ordinare i numeri naturali.</li><li>▪ Avviare alla comprensione del significato di “decina” e del valore posizionale delle cifre.</li><li>▪ Comprendere il valore e l’uso dello zero.</li><li>▪ Aggiungere, mettere insieme, togliere, completare, trovare la differenza.</li><li>▪ Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.</li><li>▪ Eseguire semplici addizioni e sottrazioni.</li></ul>	<p><b>Nucleo 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Numeri negli aspetti ordinali e cardinali, in contesti reali.</li><li>▪ Raggruppamenti in base 10.</li><li>▪ Sistema di numerazione decimale e posizionale.</li><li>▪ Concetto di operazione come relazione tra i numeri.</li></ul>

<p>Rappresenta, confronta e analizza figure geometriche individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.</p>	<p><u><b>SPAZIO E FIGURE</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a sé stessi sia rispetto ad altre persone o ad oggetti, usando i termini adeguati (sopra/sotto...).</li> <li>▪ Riconoscere negli oggetti i più semplici tipi di figure geometriche e saperle rappresentare.</li> <li>▪ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.</li> <li>▪ Usare una semplice mappa.</li> <li>▪ Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.</li> <li>▪ Riconoscere e tracciare linee aperte e chiuse.</li> </ul>	<p><b>Nucleo 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elementi costitutivi di uno spazio vissuto, nelle sue funzioni, relazioni e rappresentazioni, interagendo con esso.</li> <li>▪ Proprietà di oggetti solidi e piani.</li> <li>▪ Forme.</li> <li>▪ Modelli di riferimento per operare semplici classificazioni.</li> </ul>
<p>Rileva dati significativi, li analizza, li interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p>	<p><u><b>RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Individuare ed osservare grandezze misurabili.</li> <li>▪ Compiere confronti diretti di grandezze.</li> <li>▪ Classificare oggetti e simboli in base ad una proprietà in una situazione concreta.</li> <li>▪ Riconoscere le proprietà di un determinato gruppo di oggetti.</li> <li>▪ Utilizzare semplici connettivi logici.</li> <li>▪ Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche.</li> </ul>	<p><b>Nucleo 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Strategie per operare semplici classificazioni.</li> <li>▪ Attributi degli oggetti e grandezze misurabili (lunghezza, peso...).</li> <li>▪ Semplici grafici e diagrammi per rappresentare la realtà.</li> </ul>

Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.

*PROBLEMI*

- Individuare situazioni problematiche.
- Analizzare, rappresentare (con disegni, parole e simboli) situazioni problematiche.
- Risolvere problemi utilizzando addizioni e sottrazioni.

**Nucleo 4**

- Situazioni problematiche riferite a contesti reali.
- Strategie risolutive di semplici problemi.