

PROGETTAZIONE ANNUALE

DISCIPLINA MATEMATICA

CLASSE SECONDA

| NUCLEI | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO |
|---------------------------|--|
| A. NUMERI | <ol style="list-style-type: none">1. Conoscere la sequenza dei numeri naturali entro il 100.2. Contare oggetti a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo3. Leggere e scrivere i numeri entro il 100: consapevolezza della notazione posizionale.4. Comporre e scomporre i numeri.5. Confrontare e ordinare anche rappresentandoli sulla retta.6. Contare oggetti a voce e mentalmente per salti di due, tre...7. Conoscere la sequenza dei numeri ordinali.8. Saper scrivere e leggere i numeri sia in cifre che in lettere.9. Ordinare i numeri utilizzando i segni $>$, $<$, $=$10. Eseguire addizioni in riga e in tabella entro il 10011. Eseguire sottrazioni in riga e in tabella entro il 100.12. Scoprire strategie per eseguire rapidamente calcoli mentali gradualmente più complessi.13. Eseguire addizioni in colonna senza cambio.14. Eseguire addizioni in colonna con un cambio.15. Eseguire sottrazioni in colonna senza cambio.16. Eseguire sottrazioni in colonna con un cambio.17. Intuire la moltiplicazione come addizione ripetuta.18. Moltiplicare quantità attraverso schieramenti e prodotto cartesiano.19. Memorizzare le tabelline.20. Completare tabelle della moltiplicazione.21. Individuare i numeri pari e dispari.22. Dividere quantità in situazioni concrete.23. Calcolare il doppio e la metà. |
| B. SPAZIO E FIGURE | <ol style="list-style-type: none">1. Localizzare oggetti sul piano cartesiano utilizzando le coordinate.2. Conoscere ed utilizzare i concetti topologici.3. Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.4. Rappresentare linee rette, curve, aperte, chiuse, semplici, intrecciate.5. Distinguere il confine, la regione interna e quella esterna.6. Conoscere semplici mappe, saper localizzare un punto dato.7. Scoprire attraverso attività e giochi (specchio, macchie di colore, ecc.) figure simmetriche, saperle disegnare e costruire. |

**C. RELAZIONI,
MISURE, DATI E
PREVISIONI**

1. Rilevare in un contesto di esperienza i possibili aspetti matematici.
2. Trovare strategie risolutive.
3. Rappresentare e risolvere situazioni problematiche con materiale concreto e/o rappresentazione grafica.
4. Analizzare il testo di un problema per individuare i dati e la domanda.
5. Individuare le operazioni aritmetiche adatte a risolvere il problema.
6. Risolvere il problema utilizzando diagrammi.
7. Individuare nel problema la pertinenza della domanda.
8. Individuare in un testo i dati utili.
9. Risolvere problemi con una domanda e un'operazione.
10. Intuire il concetto di misura in situazioni di esperienza.
11. Compiere misurazioni in contesto di gioco.
12. Saper classificare in base ad uno o più attributi.
13. Utilizzare il diagramma di Venn, di Carroll (tabella a doppia entrata) e ad albero.
14. Rappresentare le relazioni tra insiemi con frecce e tabelle.
15. Usare correttamente espressioni quali: certo, probabile, possibile, impossibile.
16. Rappresentare percorsi procedurali tramite diagrammi di flusso.
17. Realizzare indagini statistiche rappresentandone i risultati attraverso rappresentazioni grafiche.
18. Usare i quantificatori logici: tutti, alcuni, nessuno, ogni, ciascuno.