

## ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO- SEDEGLIANO

Scuola PRIMARIA DI SEDEGLIANO

Disciplina: MATEMATICA

Classi TERZA

Insegnante: BENEDETTI LORENA

Anno scolastico 2021/2022

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e orale con i numeri naturali.
- Riconosce ed individua le frazioni di un intero.
- Rappresenta, confronta ed analizza forme del piano e dello spazio.
- Descrive e denomina figure in base a caratteristiche geometriche.
- Utilizza strumenti per disegno geometrico ed i più comuni strumenti di misura.
- Ricerca dati per ricavare informazioni e rappresentazioni (grafici e tabelle). Ricava informazioni anche dai dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce situazioni di incertezza.
- Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Risolve semplici situazioni problematiche in contesti diversi, formula ipotesi, trova percorsi alternativi per sviluppare un atteggiamento di ricerca della soluzione.
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative.

### 1. I NUMERI

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere i numeri naturali entro il 1000.
- Contare in senso progressivo e regressivo.
- Confrontare e riordinare numeri naturali anche usando i simboli  $< > =$ .
- Saper comporre e scomporre.
- Riconoscere nella scrittura in base 10 dei numeri il valore posizionale delle cifre.
- Individuare i numeri pari e dispari.
- Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- Saper utilizzare tecniche di calcolo veloce.
- Eseguire le 4 operazioni con i numeri naturali.
- Conoscere la terminologia specifica delle quattro operazioni.
- Conoscere ed applicare le proprietà delle quattro operazioni.
- Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000.
- Individuare e registrare simbolicamente l'unità frazionaria.
- Riconoscere e rappresentare le frazioni di un intero.
- Denominare correttamente i numeri che compongono l'unità frazionaria (numeratore, denominatore).

## **CONTENUTI**

- I numeri entro il 1000.
- Confronto e ordinamento di quantità.
- Il valore posizionale delle cifre nel nostro sistema di numerazione.
- Il centinaio e il migliaio.
- Le tabelline.
- Le quattro operazioni in riga ed in colonna con i numeri naturali.
- Moltiplicazioni per 10, 100, 1000.
- Le proprietà delle operazioni.
- Strategie di calcolo veloce.
- L'unità frazionaria.
- Si esprime con una terminologia specifica.

## **ATTIVITA'**

- Manipolazione di materiale occasionale e strutturato.
- Numerazioni in senso progressivo e regressivo.
- Riordino di sequenze numeriche.
- Esercizi di composizione e scomposizione.
- Rappresentazioni di tecniche operative per mezzo di rappresentazioni.
- Giochi di raggruppamento in base dieci e cambio.
- Riflessioni collettive per ricercare e sperimentare tecniche e strategie di calcolo orale.
- Esercizi di riconoscimento delle unità frazionarie, di riconoscimento e denominazione delle frazioni.
- Attività per acquisire l'idea di frazione.

## **2. SPAZIO E FIGURE**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- Riconoscere, denominare e rappresentare figure geometriche piane e tridimensionali.
- Individuare e rappresentare linee.
- Distinguere le caratteristiche dei poligoni e non poligoni.
- Riconoscere e denominare le parti che compongono la figura.
- Descrivere gli elementi significativi di una figura e identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria.
- Identificare il perimetro di una figura assegnata.
- Distinguere il perimetro e l'area.
- Riconoscere unità di misura non convenzionali.
- Comprendere i sistemi di misurazione (lunghezza, peso, capacità)
- Utilizzare strumenti di misura.

## **CONTENUTI**

- I vari tipi di linee.
- Figure piane e solide.
- Simmetrie e figure simmetriche.
- I poligoni dai non poligoni.
- Le parti che compongono le figure geometriche piane.
- Il perimetro e l'area.
- Il sistema metrico decimale.

## **ATTIVITA'**

- Attività ludiche.
- Costruzione figure geometriche.
- Riconoscimento degli elementi significativi di una figura piana.
- Rappresentazione grafica di linee.
- Ricerca di simmetrie mediante piegature di fogli e ritaglio.
- Rappresentazione su foglio quadrettato di equiestensione.
- Individuazione perimetro.
- Costruzione strumenti di misura.
- Misurazioni.

### **3. RELAZIONI, DATI, PREVISIONI**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti strutturati.
- Rappresentare le classificazioni con diagrammi, schemi e tabelle.
- Identificare eventi certi, possibili ed impossibili.
- Realizzare indagini statistiche.
- Leggere e confrontare rilevamenti statistici.

## **CONTENUTI**

- Tabelle, grafici e diagrammi.
- Indagini statistiche.
- Lettura dei rilevamenti effettuati.
- I connettivi logici: non, e, o.
- Eventi certi, possibili, impossibili.

## **ATTIVITA'**

- Attività di osservazione e riflessione.
- Giochi di classificazione.
- Costruzione e lettura di tabelle basate sull' esperienze di vita quotidiana dei bambini.
- Indagini su argomenti riguardanti la vita quotidiana.

## **4. LOGICA E PROBLEMI**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- Comprendere il testo del problema.
- Analizzare il testo di un problema ed individuare dati e domande.
- Individuare i dati utili, inutili, mancanti e nascosti.
- Risolvere problemi con le quattro operazioni, con una o due domande.

### **CONTENUTI**

- Dati del problema.
- Strategie risolutive di un problema.
- Uso di una terminologia specifica.
- Esprimersi in modo logico.

### **ATTIVITA'**

- Ricerca di possibili strategie per risolvere le varie situazioni problematiche.
- Analisi del testo, dei dati, delle parole-chiave e della domanda.
- Rappresentazione e risoluzione del problema.

### **METODOLOGIA**

L'azione educativa prediligerà la modalità giocosa e creativa, indispensabile per creare negli alunni motivazione e creatività.

Attività ludiche, manipolatorie e grafiche permetteranno di giungere all'astrazione, alla simbolizzazione di concetti e regole e all'esecuzione delle operazioni, favorendo la riflessione comune, il lavoro di gruppo, il confronto di soluzioni.

Le proposte di giochi matematici e di indovinelli da risolvere manterranno vivo negli alunni il piacere della scoperta.

Si predisporranno situazioni problematiche concrete che interessino i bambini e che li pongano in situazione di curiosità e che offrano loro l'opportunità di scoprire correttamente regole e principi, per poi arrivare gradualmente all'astrazione e quindi all'applicazione operativa.

Le metodologie, data l'emergenza sanitaria, saranno selezionate dando priorità alla sicurezza dell'individuo e della collettività. L'insegnante, in caso di assenze prolungate o chiusura della scuola in presenza, utilizzerà Classroom come previsto dal Piano della Didattica Integrata dell'istituto.

### **VERIFICA E VALUTAZIONE**

L'insegnante, durante le attività, svolgerà una costante attività di osservazione e di ascolto per valutare l'interesse, la collaborazione, la partecipazione e la comprensione dei singoli alunni.

Le verifiche saranno effettuate in itinere mediante schede strutturate in base alle abilità ed alle conoscenze programmate.

La valutazione, annotata sul registro dell'insegnante, esprimerà i livelli delle competenze raggiunti e sarà espressa in giudizi.

Dalle indicazioni rilevate, l'insegnante avrà modo di programmare, in caso di necessità, interventi finalizzati al recupero.

### **INDICATORI PER I LIVELLI DI VALUTAZIONE**

Le competenze saranno valutate secondo i livelli definiti nel Curricolo d'Istituto.