

SCUOLA PRIMARIA
CURRICOLO DI MATEMATICA

MATEMATICA					
CLASSE PRIMA					
NUMERI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.	Conosce i numeri nei loro aspetti ordinali (entro il 20).	Conta in senso progressivo e regressivo.	Esercizi di confronto e riordino di numeri in modalità asincrona.	Esercitazioni digitali sincrone e/o asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma GSUITE.
	Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.	Conosce i numeri nei loro aspetti cardinali (entro il 20).	Costruisce e rappresenta i numeri naturali formati da unità e gruppi da 10. Colloca i numeri sulla retta numerica. Confronta e ordina quantità numeriche. Comprende il valore posizionale delle cifre. Comprende il valore e l'uso dello 0.		

	Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.	<p>Conosce il concetto di operatore.</p> <p>Conosce il concetto di addizione e sottrazione fra numeri naturali.</p>	<p>Esegue semplici addizioni e sottrazioni in riga.</p> <p>Esegue semplici addizioni e sottrazioni in colonna senza cambio.</p>		
SPAZIO E FIGURE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	Percepire la propria posizione nello spazio.	Conosce la collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti.	Colloca se stesso in un ambiente.	Dettato topologico in modalità sincrona o asincrona.	Video lezioni in modalità sincrona e/o ascolto di audio registrazioni in modalità asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma GSUITE.
	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).		Usa correttamente gli indicatori topologici.		

	Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.	Conosce le colonne, le righe e gli incroci del piano quadrettato.	Segue, rappresenta e descrive percorsi.		
	Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.	Conosce nella realtà figure geometriche.	Denomina le principali figure geometriche piane.		
RELAZIONI DATI E PREVISIONI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Esegue seriazioni e classificazioni con oggetti concreti.	Classificare figure, oggetti in base a una o più proprietà.	Conosce le principali proprietà delle figure/oggetti.	Classifica in base ad una proprietà concordata.	Esercizi di confronto di oggetti utilizzando la piattaforma GSUITE. Uso del libro di testo digitale.	Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma GSUITE. Uso del libro di testo digitale.
	Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.	Conosce le caratteristiche comuni degli elementi. Conosce il significato dei quantificatori.	Individua una proprietà in una classificazione data Classifica, interpreta e confronta oggetti.		

MATEMATICA**CLASSE SECONDA****NUMERI**

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD	DDI
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre....	Conosce i numeri nei loro aspetti ordinali (entro il 100).	Conta sia in senso progressivo sia in senso regressivo. Colloca i numeri sulla retta numerica.		Quiz e test autocorrettivi prodotti con Google moduli.
	Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.	Conosce i numeri nei loro aspetti cardinali (entro il 100). Conosce il valore posizionale delle cifre.	Utilizza i numeri naturali per contare, confrontare e ordinare. Raggruppa quantità, le rappresenta e le scrive in base 10. Comprende il valore e l'uso dello 0.		Video e canzoni per facilitare la memorizzazione delle tabelline con l'ausilio della LIM. Quiz e test autocorrettivi prodotti con Google moduli.

		<p>Conosce il significato dei simboli $>$, $<$, $=$.</p>	<p>Costruisce e rappresenta i numeri naturali formati da unità, decine e centinaia.</p> <p>Confronta quantità e numeri usando i simboli convenzionali: $>$, $<$, $=$.</p>		
	<p>Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p>	<p>Conosce il concetto di operatore.</p>	<p>Esegue semplici calcoli mentali di addizione e sottrazione.</p>		
				<p>Video e canzoni per facilitare la memorizzazione delle tabelline con l'ausilio della LIM.</p> <p>Quiz e test autocorrettivi prodotti con Google</p>	

				moduli.	
	<p>Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 5.</p> <p>Eeguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<p>Conosce il concetto di addizione, sottrazione e moltiplicazione tra numeri naturali.</p>	<p>Memorizza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 5.</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni con un cambio.</p> <p>Esegue semplici moltiplicazioni.</p>		
PROBLEMI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD	DDI
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi.</p>	<p>Conosce il significato del termine "problema".</p>	<p>Comprende, analizza e risolve situazioni problematiche con gli algoritmi delle quattro operazioni.</p> <p>Rappresenta graficamente la situazione problematica.</p> <p>Individua i dati utili,</p>	<p>Test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli.</p>	<p>Test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli.</p>

			inutili, mancanti, nascosti e la domanda del problema.		
SPAZIO E FIGURE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD	DDI
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.	Conosce la propria posizione nello spazio rispetto a diversi punti di riferimento.	Effettua stime di distanze e dimensioni usando il proprio corpo come punto di riferimento.		
	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).	Conosce la propria posizione nello spazio rispetto a diversi punti di riferimento.	Individua caselle o incroci sul piano quadrettato. Segue, rappresenta e descrive percorsi.	Attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web.	Attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web
	Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.			Visione di registrazioni tratte dal	Visione di registrazioni tratte dal web.

				web.	
	Disegnare figure geometriche.		<p>Rappresenta linee aperte e chiuse, curve e rette.</p> <p>Rappresenta regioni interne ed esterne.</p> <p>Disegna le principali figure geometriche.</p> <p>Rappresenta simmetrie interne ed esterne.</p>	<p>Uso di programmi di videodisegno per rappresentare e forme geometriche, linee,</p>	<p>Uso di programmi di videodisegno per rappresentare forme geometriche, linee,</p>
RELAZIONI DATI E PREVISIONI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	Classificare figure, oggetti in base a una o più proprietà.	Conosce le principali proprietà dei numeri e delle figure/oggetti.	Classifica in base all'attributo dato.		
	Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti	Conosce il significato dei quantificatori e dei connettivi logici.	Utilizza i quantificatori e i connettivi logici.		

	assegnati.				
Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Riflettere sulla prevedibilità degli eventi.	Conosce il concetto di probabilità.	Utilizza le espressioni: certo, possibile, impossibile.	Test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli.	
Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	Conosce diversi strumenti (tabelle e/o grafici) di rappresentazione dei dati.	Classifica, rappresenta e interpreta dati in schemi, tabelle e/o grafici. Raccoglie dati relativi a esperienze concrete. Sistema i dati raccolti in tabelle e grafici di vario tipo. Deduce le informazioni da una tabella o da un grafico.		
MISURE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Utilizza strumenti per il	Misurare grandezze	Conosce strumenti	Effettua misure con		

<p>disegno geometrico (righello) e i più comuni strumenti di misura (metro, orologio...).</p>	<p>(lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>	<p>adeguati per misurare le diverse grandezze.</p> <p>Conosce il S.M.D.</p>	<p>gli strumenti adeguati.</p> <p>Compie confronti di grandezze.</p> <p>Misura utilizzando unità arbitrarie e convenzionali e i relativi multipli e sottomultipli</p>		
---	---	---	---	--	--

MATEMATICA
CLASSE TERZA

NUMERI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.	Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...	Conosce i numeri nei loro aspetti ordinali (entro il 1.000).	Conta sia in senso progressivo sia in senso regressivo e per salti di due, tre...	Attività di consolidamento con test e quiz autocorrettivi prodotti con Google moduli; attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web.	Attività cooperative, in modalità sincrona, su Meet o in aula virtuale su Classroom. Uso del libro di testo digitale. Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma Classroom di Gsuite e registro elettronico. Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della Chat per la comunicazione con gli alunni.
	Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione	Conosce i numeri nei loro aspetti cardinali (entro il 1.000).	Utilizza i numeri naturali per contare, confrontare e ordinare.	Attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web.	Videolezioni in modalità sincrona su Meet o in aula virtuale su Classroom, sulla notazione decimale dei numeri.

	<p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p>	<p>Conosce il concetto di operatore.</p>	<p>Esegue calcoli mentali con precisione e rapidità.</p>	<p>Video e canzoni per facilitare la memorizzazione delle tabelline con l'ausilio della LIM.</p>	<p>Videolezioni in modalità sincrona, su Meet o in aula virtuale su Classroom, sulle strategie di calcolo mentale e scritto e sulle tecniche di memorizzazione delle tabelline.</p>
	<p><u>Conoscere con sicurezza</u> le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<p>Conosce l'algoritmo e le caratteristiche delle quattro operazioni fra numeri naturali.</p> <p>Conosce il concetto di divisione come distribuzione e come ripartizione</p>	<p>Memorizza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.</p> <p>Esegue addizioni e sottrazioni con più cambi.</p> <p>Esegue moltiplicazioni con moltiplicatori a due cifre.</p> <p>Esegue divisioni con divisore a una cifra in riga e in colonna.</p>	<p>Quiz e test autocorrettivi prodotti con Google moduli.</p>	<p>Presentazioni di vario genere, video, canzoni per facilitare la memorizzazione delle tabelline e per consolidare la tecnica delle operazioni in colonna, in modalità asincrona, su Classroom e su registro elettronico.</p> <p>Esercitazioni di consolidamento sul libro di testo digitale o su materiale digitale messo a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma Classroom di Gsuite, in modalità asincrona.</p>

			Esegue moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1.000.		Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della Chat per un feedback immediato.
Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (frazioni ...).	Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.	Conosce il concetto di frazione e le sue caratteristiche (frazioni proprie e frazioni decimali)	<p>Individua e rappresenta frazioni proprie.</p> <p>Legge e scrive frazioni proprie</p> <p>Individua e rappresenta frazioni decimali.</p> <p>Trasforma frazioni decimali in numeri decimali e viceversa</p>	Visione di filmati tratti dal web e attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web.	<p>Videolezioni in modalità sincrona su Meet o in aula virtuale su Classroom sulle frazioni: proposta di attività pratiche di frazionamento.</p> <p>Visione di registrazioni tratte dal web o realizzate dall'insegnante, in modalità asincrona, su Classroom e su registro elettronico.</p> <p>Esercizi sul libro di testo digitale, su schede predisposte o su materiale digitale</p>

			<p>Legge e scrive numeri decimali</p> <p>Conosce la moneta in vigore ed esegue semplici calcoli</p>		<p>prodotto anche con le App di Google e messi a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma Classroom di Gsuite.</p> <p>Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della Chat per la comunicazione con gli alunni.</p>
PROBLEMI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi.</p>	<p>Conosce il significato del termine "problema".</p>	<p>Comprende, analizza e risolve situazioni problematiche con gli algoritmi delle quattro operazioni.</p> <p>Rappresenta graficamente la situazione problematica.</p>	<p>Test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli.</p>	<p>Videolezioni in modalità sincrona, su Meet o in aula virtuale su Classroom, relative all'analisi del testo problematico, alla ricerca dei dati utili e della strategia di risoluzione.</p> <p>Attività di consolidamento sul libro di testo digitale, test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli, attività ludico-digitali offerte da</p>

			Individua i dati utili, inutili, mancanti, nascosti e la domanda del problema.		piattaforme gratuite nel web, in modalità asincrona.
SPAZIO E FIGURE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.	Conosce la propria posizione nello spazio rispetto a diversi punti di riferimento.	Effettua stime di distanze e dimensioni usando il proprio corpo come punto di riferimento.		Attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web, in modalità asincrona.
	Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e descrivere un percorso che si sta facendo.	Conosce le colonne, le righe e gli incroci del piano quadrettato.	Individua caselle o incroci sul piano quadrettato. Segue, rappresenta e descrive percorsi.	Attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web.	

	<p>Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.</p>	<p>Conosce nella realtà figure geometriche.</p> <p>Conosce le caratteristiche dei principali enti geometrici.</p> <p>Conosce le caratteristiche di un angolo.</p> <p>Conosce il concetto di poligono e non poligono.</p>	<p>Individua e denomina le principali figure geometriche solide e piane.</p> <p>Descrive le caratteristiche delle principali figure geometriche solide e piane.</p> <p>Individua la posizione delle rette nello spazio.</p> <p>Individua e definisce la relazione che intercorre tra due o più rette.</p> <p>Definisce e denomina l'angolo retto, acuto e ottuso.</p> <p>Individua gli angoli nella realtà e nelle figure</p>	<p>Visione di registrazioni tratte dal web.</p>	<p>Visione di registrazioni tratte dal web o realizzate dall'insegnante, in modalità asincrona, su Classroom e su registro elettronico per favorire la conoscenza delle principali figure geometriche piane e solide.</p> <p>Assegnazione di compiti di realtà per la ricerca di forme geometriche piane e solide in natura o nella realtà circostante, in modalità sincrona e asincrona.</p> <p>Attività di consolidamento sul libro di testo digitale, test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli, attività ludico-digitali offerte da piattaforme gratuite nel web, in modalità asincrona.</p>
--	---	--	---	---	--

		<p>Conosce il concetto di perimetro e area.</p> <p>Conosce il concetto di simmetria.</p>	<p>geometriche piane.</p> <p>Individua e denomina i principali poligoni e non poligoni.</p> <p>Classifica i poligoni e i non poligoni.</p> <p>Individua in una figura piana il suo perimetro e la sua superficie (area).</p> <p>Individua simmetrie interne ed esterne.</p>		
	<p>Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.</p>		<p>Rappresenta la posizione delle rette nello spazio.</p> <p>Rappresenta le relazioni che</p>	<p>Uso di programmi di videodisegno per rappresentare forme geometriche, linee, angoli, in modalità asincrona.</p>	<p>Uso di programmi di videodisegno per rappresentare forme geometriche, linee, angoli, in modalità asincrona.</p>

			<p>intercorrono tra due o più rette.</p> <p>Disegna i principali poligoni e non poligoni.</p> <p>Rappresenta simmetrie interne ed esterne.</p>		Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della Chat per la comunicazione con gli alunni.
RELAZIONI DATI E PREVISIONI					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.	Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.	Conosce le principali proprietà dei numeri e delle figure geometriche piane.	<p>Classifica in base a più attributi.</p> <p>Riflette sulle classificazioni effettuate.</p>		Visione di registrazioni tratte dal web o realizzate dall'insegnante, in modalità asincrona, su Classroom e su registro elettronico.

	Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.	Conosce il significato dei quantificatori e dei connettivi logici.	Utilizza i quantificatori e i connettivi logici. Acquisisce il concetto di "relazione". Individua il valore di verità di un enunciato.		
Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.	Riflettere sulla prevedibilità degli eventi.	Conosce il concetto di probabilità.	Utilizza le espressioni: certo, possibile, impossibile. Valuta la possibilità o meno che un evento si verifichi.	Test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Moduli.	Attività proposte sul libro di testo digitale, test e quiz autocorrettivi prodotti con Google Modul

<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>	<p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>Conosce diversi strumenti (tabelle e/o grafici) di rappresentazione dei dati.</p>	<p>Classifica, rappresenta e interpreta dati in schemi, tabelle e/o grafici.</p> <p>Raccoglie dati relativi a esperienze concrete.</p> <p>Sistema i dati raccolti in tabelle e grafici di vario tipo.</p> <p>Deduce le informazioni da una tabella o da un grafico.</p>	<p>Costruzione di grafici e tabelle con programmi di videoscrittura in modalità asincrona (attività interdisciplinare in condivisione con Informatica).</p>	<p>Videolezioni in modalità sincrona, su Meet o in aula virtuale su Classroom, relative alla lettura e all'interpretazione di grafici e tabelle. Realizzazione collettiva di indagini e strategie per la rappresentazione dei risultati.</p> <p>Visione di filmati esplicativi in modalità asincrona su Classroom e su registro elettronico.</p> <p>Costruzione di grafici e tabelle con programmi di videoscrittura in modalità asincrona (attività interdisciplinare in condivisione con Informatica).</p>
MISURE					
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (righello) e i più comuni strumenti di misura (metro, orologio...).	Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).	Conosce strumenti adeguati per misurare le diverse grandezze. Conosce il S.M.D.	Effettua misure con gli strumenti adeguati. Compie confronti di grandezze. Misura utilizzando unità arbitrarie e convenzionali e i relativi multipli e sottomultipli	Argomento non trattato in didattica a distanza.
--	---	--	--	---

MATEMATICA
CLASSE QUARTA
NUMERI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p>	<p>Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...</p>	<p>Conosce i numeri nei loro aspetti cardinali (oltre il 1.000).</p>	<p>Conta sia in senso progressivo sia in senso regressivo e per salti di due, tre...</p>	<p>-Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM</p> <p>-Utilizzo del libro digitale</p>	<p>-Videolezione in modalità sincrona su Meet</p> <p>-Uso del libro di testo digitale</p> <p>-Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma Classroom di G-Suite e registro elettronico</p>
	<p>Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p>	<p>Conosce i numeri nei loro aspetti cardinali (oltre il 1.000).</p> <p>Conosce il valore posizionale delle cifre.</p>	<p>Utilizza i numeri naturali per contare, confrontare e ordinare.</p> <p>Raggruppa quantità, le rappresenta e le scrive in base 10.</p> <p>Comprende il valore e l'uso dello 0.</p> <p>Costruisce e rappresenta i numeri naturali formati da unità, decine, centinaia e migliaia.</p> <p>Legge, scrive e rappresenta i numeri naturali oltre il 1.000 sia in cifre sia</p>		<p>-Restituzione degli elaborati corretti attraverso la piattaforma Classroom e uso della chat per comunicare con gli alunni</p> <p>-Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>

		Conosce il significato dei simboli $>$, $<$, $=$.	in parole. Confronta quantità e numeri usando i simboli convenzionali: $>$, $<$, $=$.		-Ascolto di file audio in modalità asincrona
	Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.	Conosce il concetto di operatore.	Esegue calcoli mentali con precisione e rapidità.		
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.	Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.	Conosce gli aspetti ordinali e cardinali dei numeri decimali. Conosce il valore posizionale delle cifre. Conosce il significato dei simboli $>$, $<$, $=$.	Legge, scrive e rappresenta i numeri decimali. Costruisce e rappresenta i numeri decimali. Confronta quantità e numeri usando i simboli convenzionali: $>$, $<$, $=$.	-Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM -Utilizzo del libro digitale	
	Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.	Conosce il concetto di operatore. Conosce le proprietà delle quattro operazioni.	Calcola oralmente e per iscritto cercando strategie di calcolo e tecniche per velocizzarlo, anche applicando le proprietà delle 4 operazioni. Moltiplica e divide i numeri naturali e		

			decimali per 10 100 1000.	
	Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero.	Conosce i multipli e i divisori di un numero.	Usa i multipli e i divisori di un numero. Esegue la divisione con divisore a due cifre.	
	Stimare il risultato di una operazione.		Stima il risultato di una operazione.	
Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, ...).	Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Utilizzare numeri decimali e frazioni per descrivere situazioni quotidiane.	Conosce il concetto di frazione e le sue caratteristiche.	Confronta e ordina semplici frazioni con denominatore o numeratore dello stesso valore. Individua e rappresenta frazioni proprie e improprie/apparenti/complementari/equivalenti/decimali. Legge e scrive frazioni. Trasforma le frazioni decimali in numeri decimali e viceversa. Impiega la frazione come operatore. Confronta e ordina frazioni e numeri	-Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM -Utilizzo del libro digitale

			decimali.	
SPAZIO E FIGURE				
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI
Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.	Riconoscere e denominare le principali figure geometriche. Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.	Conosce il concetto di simmetria Conosce nella realtà figure geometriche. Conosce le caratteristiche dei principali enti geometrici. Conosce le proprietà delle principali figure geometriche.	Individua simmetrie interne ed esterne. Individua e denomina le principali figure geometriche solide e piane. Descrive le caratteristiche delle principali figure geometriche solide e piane. Classifica triangoli e quadrilateri individuando parallelismo e perpendicolarità tra i lati, congruenza tra lati e angoli.	-Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM -Utilizzo del libro digitale
	Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).		Costruisce il rettangolo e il quadrato e li trasforma rispettivamente in parallelogramma e rombo. Costruisce triangoli e quadrilateri utilizzando riga, squadra e	

			compasso.	
	Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.	Conosce il piano cartesiano.	Rappresenta sul piano cartesiano spostamenti di punti e segmenti.	
	Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.		Utilizza righello e goniometro per effettuare misurazioni.	
	Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.		Utilizza e distingue rette orizzontali, verticali, oblique, perpendicolari e parallele.	
	Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).	Conosce il rapporto indicato da una scala.	Disegna e costruisce modelli in scala.	
	Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.	Conosce il concetto di congruenza, isoperimetria e di equiestensione.	Individua e applica le regole per il calcolo del perimetro dei triangoli e dei quadrilateri.	
	Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.		Individua e applica le regole per il calcolo dell'area dei triangoli e dei quadrilateri.	

RELAZIONI DATI E PREVISIONI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI
<p>Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<p>Risolvere problemi utilizzando strategie in ambiti diversi.</p>	<p>Conosce il significato del termine "problema".</p>	<p>Comprende, analizza e risolve situazioni problematiche con gli algoritmi delle quattro operazioni.</p> <p>Rappresenta graficamente la situazione problematica.</p>	<p>-Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM</p> <p>-Utilizzo del libro digitale</p>
<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p>	<p>Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</p>	<p>Riconosce situazioni problematiche in contesti di esperienza.</p>	<p>Formula oralmente la strategia risolutiva di un problema.</p> <p>Evidenzia dati utili, superflui o mancanti.</p> <p>Riconosce le domande esplicite e quelle implicite.</p>	
	<p>Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p>	<p>Conosce diversi strumenti (tabelle e/o grafici) di rappresentazione dei dati.</p>	<p>Traduce sequenze di ragionamento in procedure numeriche organizzate in schemi (diagrammi a blocchi).</p> <p>Usa un'espressione per tradurre in maniera sintetica la sequenza numerica risolutiva di un problema.</p>	

<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>			<p>Compie indagini e rilevamenti statistici di fatti riguardanti la realtà.</p> <p>Analizza e interpreta i dati rilevati mediante rappresentazioni grafiche (diagrammi a barre, istogrammi, aerogrammi).</p>	
<p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.</p>	<p>In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.</p>	<p>Conosce il concetto di probabilità.</p>	<p>Rappresenta tutti i possibili casi in semplici situazioni combinatorie.</p>	
	<p>Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.</p>		<p>Individua eventi certi, possibili, impossibili, equiprobabili, più probabili, meno probabili.</p>	
<p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (righello) e i più</p>	<p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze e angoli per effettuare misure</p>	<p>Conosce strumenti adeguati per misurare le diverse grandezze.</p>	<p>Effettua misure con gli strumenti adeguati.</p>	

<p>comuni strumenti di misura (metro, orologio...).</p>	<p>e stime(lunghezze, tempo,ecc...) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc...)</p>	<p>Conosce il S.M.D.</p> <p>Conosce il sistema di misura convenzionale per lunghezza, massa, capacità, superficie, tempo e monete.</p> <p>Conosce strumenti adeguati per misurare le diverse grandezze.</p>	<p>Compie confronti di grandezze.</p> <p>Misura utilizzando unità arbitrarie e convenzionali e i relativi multipli e sotto multipli (lunghezza, capacità e peso).</p> <p>Costruisce, disegna, descrive ampiezze angolari con strumenti adeguati.</p>	
	<p>Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.</p>		<p>Opera con misure di lunghezza, massa, capacità, superficie, tempo e monete</p> <p>Raccoglie dati relativi a esperienze concrete.</p>	

**MATEMATICA
CLASSE QUINTA**

NUMERI

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.</p>	<p>Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.</p>	<p>- Conosce gli aspetti ordinali e cardinali dei numeri decimali. - Conosce il valore posizionale delle cifre.</p>	<p>- Legge e scrive i numeri naturali e decimali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre. - Confronta e ordina numeri decimali. - Rappresenta i numeri in forma polinomiale e individua l'ordine di grandezza.</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi con video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom.</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercizi digitali asincroni su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzioni e elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni vocali <p>Ascolto di file audio (...)</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul Registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati.</p>

	Eeguire la divisione con resto fra numeri naturali e decimali; individuare multipli e divisori di un numero.	Conosce i multipli e i divisori di un numero.	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue divisioni con divisore e dividendo decimale e non. - Individua multipli e divisori. - Esegue la divisione con divisore a due cifre. 			
Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).	Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti.	Conosce il concetto di frazione e le sue caratteristiche.	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e ordina le frazioni più semplici, utilizzando in modo opportuno la linea dei numeri. - Individua e applica l'equivalenza tra frazioni. - Applica la frazione come operatore. 			
	Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.	Conosce la percentuale.	<p>Trasforma le frazioni in percentuali.</p> <p>Calcola la percentuale.</p>			
	Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti.	Conosce il significato dei numeri interi relativi.	Rappresenta i numeri interi relativi sulla retta.			

	Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.	Conosce i numeri romani.	Utilizza la numerazione romana.			
--	---	--------------------------	---------------------------------	--	--	--

SPAZIO E FIGURE

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
<p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario</p>	<p>Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.</p> <p>Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</p>	Conosce le proprietà delle principali figure geometriche.	<p>Descrive, denomina e classifica i poligoni regolari individuando e analizzando le proprietà che li caratterizzano (lati, angoli, altezza ...).</p> <p>Disegna poligoni utilizzando gli strumenti della geometria.</p>	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi con video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom.	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercizi digitali asincroni su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzioni e elaborati • Presentazioni varie • Filmati 	Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul Registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati.

tipo.					video <ul style="list-style-type: none"> • Registrazioni vocali Ascolto di file audio (...)	
	Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.	Conosce il piano cartesiano.	- Esplora modelli di figure geometriche piane. - Rappresenta sul piano cartesiano spostamenti di punti, segmenti, angoli e figure. - Costruisce e disegna le principali figure geometriche esplorate.			
	Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità.		Utilizza le trasformazioni geometriche per operare sulle figure.			
	Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.	Conosce il concetto di congruenza, isoperimetria e di equiestensione.	Calcola perimetri nei poligoni regolari e non.			
	Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più	Conosce il concetto di poligono regolare.	Calcola aree nei poligoni regolari e non.			

	comuni formule.					
RELAZIONI DATI E PREVISIONI						
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DAD SINCRONA	DAD ASINCRONA	DDI
<p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p>	<p>Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.</p>	<p>Riconosce situazioni problematiche in contesti di esperienza.</p>	<p>Analizza il testo di un problema.</p> <p>Individua le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo.</p> <p>Organizza un percorso di soluzione e lo realizza.</p> <p>Risolve problemi con due o più operazioni.</p> <p>Risolve problemi con l'uso di misure, frazioni e percentuali.</p> <p>Riflette sul procedimento risolutivo seguito e lo confronta</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi con video lezioni in modalità sincrona su Meet e/o in aula virtuale su Classroom.</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando i seguenti strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo digitale • Esercizi digitali asincroni su Gsuite • Registro elettronico • Chat • Restituzioni e elaborati • Presentazioni varie • Filmati video • Registrazioni vocali <p>Ascolto di file audio (...)</p>	<p>Le attività si propongono per il raggiungimento degli obiettivi utilizzando modalità digitali varie su Classroom e sul Registro elettronico che vengono integrate alla didattica e associate agli argomenti trattati.</p>

			<p>con altre possibili soluzioni.</p> <p>Dimostra la validità di un'ipotesi formulata attraverso verifiche.</p>			
<p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p> <p>Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.</p>	<p>Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.</p>	<p>Conosce il concetto di moda, mediana e media aritmetica.</p>	<p>Osserva e descrive un grafico usando moda, mediana e media aritmetica.</p>			
<p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p>	<p>Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze e angoli per effettuare misure e stime.</p>	<p>Conosce il sistema di misura convenzionale per lunghezza, massa, capacità, superficie, tempo e monete.</p> <p>Conosce strumenti adeguati per misurare le diverse grandezze.</p>	<p>Padroneggia i sistemi di misura convenzionali.</p> <p>Sceglie l'unità di misura più adatta per un determinato oggetto da misurare.</p>			

	Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.		Attua equivalenze tra una unità di misura e un'altra.			