

**Programmazione didattica annuale a.s. 23-24**

**CLASSE SECONDA matematica**

<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Attività</b>
<p><b>Esegue calcoli mentali e scritti con numeri naturali</b></p>	<p><b>Numeri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contare oggetti o eventi, a voce mentalmente in senso progressivo, regressivo e per salti di due, tre...</li> <li>• Leggere e scrivere i numeri naturali in cifre e parole</li> <li>• Comprendere il valore posizionale delle cifre</li> <li>• Ordinare i numeri naturali sulla retta</li> <li>• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri decimali e verbalizzare le procedure di calcolo</li> <li>• Conoscere le tabelline</li> <li>• Saper scomporre i numeri in unità, decine e centinaia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I numeri e il relativo valore posizionale fino a 100</li> <li>• I calcoli in riga e in colonna con e senza il cambio (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni)</li> <li>• Le relazioni inverse</li> <li>• Il resto e la differenza</li> <li>• La moltiplicazione come addizione ripetuta</li> <li>• Il prodotto cartesiano</li> <li>• Le tabelline</li> <li>• Il doppio e il triplo</li> <li>• Il quoto e il quoziente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di composizione e scomposizione dei numeri</li> <li>• Rappresentazione dei numeri con l'abaco, la linea dei numeri e i regoli</li> <li>• Costruire e utilizzare correttamente la linea dei numeri</li> <li>• Usare tabelle per addizioni e sottrazioni</li> <li>• La tavola pitagorica o tabella della moltiplicazione</li> <li>• La divisione come ripartizione e/o contenenza</li> <li>• Eseguire divisioni utilizzando la linea dei numeri</li> </ul>
<p><b>Risolve semplici situazioni problematiche</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca e individua nel testo di un problema i dati e la domanda;</li> <li>• Formula ipotesi di soluzione;</li> <li>• Individua l'operazione necessaria alla soluzione;</li> <li>• Verbalizza oralmente o per iscritto il procedimento e la risposta;</li> <li>• Inventare e risolvere semplici problemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemi matematici e non</li> <li>• Il testo</li> <li>• La domanda</li> <li>• I dati</li> <li>• I sistemi di rappresentazione</li> <li>• Gli algoritmi per la soluzione</li> <li>• Analisi di situazioni problematiche legate a contesti concreti;</li> <li>• Problemi di tipo aritmetico e logico,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemi reali e immaginari con le operazioni</li> <li>• Proposte di situazioni problematiche con domanda implicita</li> <li>• Passare dal testo di un problema all'illustrazione e viceversa</li> <li>• Partire da un'illustrazione per elaborare il testo</li> <li>• Inventare problemi.</li> </ul>

<b>Spazio, figure e misura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper riconoscere le principali figure geometriche piane e solide individuando le caratteristiche fondamentali;</li> <li>• Realizzare simmetrie interne ed esterne con attività di manipolazioni o su un foglio quadrettato;</li> <li>• Classificare le linee in aperte e chiuse, semplici e complesse.</li> <li>• Distinguere linea retta spezzata, curva, mista</li> <li>• Confrontare lunghezze, capacità e pesi secondo criteri quantitative</li> <li>• Saper scegliere unità di misura arbitrarie e fare semplici misurazioni;</li> <li>• Conoscere l'unità di misura del valore (euro).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principali figure piane e solide;</li> <li>• Le simmetrie.</li> <li>• Le linee.</li> <li>• Unità di misura arbitrarie.</li> <li>• L'Euro : banconote e monete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscimento dei principali elementi geometrici nel mondo circostante e integrazione con l'arte e la pratica quotidiana;</li> <li>• Disegno ,ritaglio e costruzione delle principali figure geometriche;</li> <li>• Osservazione e manipolazioni con blocchi logici.</li> <li>• Il tangram</li> <li>• Misurazioni con oggetti "campione";</li> <li>• Il gioco dell'Euro.</li> </ul>
<b>Relazioni, dati, previsioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificare oggetti,figure e numeri in base a una o più proprietà;</li> <li>• Saper raccogliere e tabulare dati;</li> <li>• Saper rappresentare i dati raccolti con tabelle e grafici;</li> <li>• Saper osservare eventi e fenomeni;</li> <li>• Saper utilizzare i quantificatori (tutte,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La probabilità degli eventi;</li> <li>• Misurazioni con unità arbitrarie;</li> <li>• Raccolta dati e rappresentazione;</li> <li>• L'orologio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività con l'utilizzo di materiale vario per avviare all'uso di misure arbitrarie;</li> <li>• Misurazioni pratiche di grandezze con uso di unità di misura non convenzionali;</li> <li>• Eseguire semplici indagini relative al vissuto del bambino;</li> <li>• Raccolta di dati e informazioni</li> </ul>

	<p>qualche, ogni...)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saper utilizzare i connettivi (così, allora, perciò, ma...)</li><li>• Saper utilizzare la negazione;</li><li>• Costruzione dell'orologio e sua lettura</li></ul>		<p>per fare semplici previsioni;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizzazione e lettura di semplici grafici;</li><li>• Analisi di eventi possibili ,certi,impossibili.</li></ul>
--	---	--	---

## OBIETTIVI MINIMI CLASSE SECONDA

<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>
<b>Operare con i numeri</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conta in senso progressivo oltre la decina</li><li>• Conosce il valore posizionale di unità e decine</li><li>• Effettua confronti di quantità</li><li>• Riconosce il significato di simboli di addizione, sottrazione e moltiplicazione</li><li>• Esegue addizioni, sottrazioni in colonna, moltiplicazioni in riga con l'uso della tavola pitagorica</li><li>• Utilizza in modo appropriato la tavola pitagorica</li></ul>
<b>Risolvere semplici situazioni problematiche</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individua e risolve situazioni problematiche della realtà quotidiana</li><li>• Legge e comprende anche con supporto grafico, il testo di un semplice problema</li><li>• Individua ed utilizza i dati per la soluzione</li></ul>
<b>Effettuare semplici misurazioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Classifica numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà</li></ul>
<b>Operare nello spazio e con le figure</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Colloca oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stesso o un compagno</li><li>• Effettua e riproduce semplici percorsi</li><li>• Riconosce le principali figure geometriche</li></ul>