PROGRAMMAZIONE DI MATEMATICA

Conoscenza dei	Calcolo scritto	Geometria	Grandezze e misure	Risoluzione di
numeri	Calcolo mentale			problemi
- Quantità e numeri da 0 a 99 - Scrivere in lettere e numeri i numeri fino a 99 - Scomporre i numeri in decine e unità fino a 99 - Comparare i numeri fino a 99 con i segni > <= - Contare per salti di 2 - Contare per salti di 10 - Ordinare i numeri in ordine crescente e decrescente - Posizionare i numeri su una linea graduata (scala numerica) fino a 99 - Quantità e numeri da 100 a 999 - Scoprire il principio del centinaio - Conoscere i numeri amici del 100 - Scrivere i numeri fino a 999 in cifre e in lettere - Comparare i numeri fino a 999 con i segni > <	Addizioni in colonna con e senza riporto Addizionare mentalmente due numeri inferiori a 10 Ripasso delle tavole di addizioni Doppi e metà dei numeri inferiori a 100 La sottrazione in colonna senza riporto Sottrarre mentalmente numeri inferiori a 10 Aggiungere e sottrarre mentalmente le decine a un numero fino a 99 Addizione in colonna con e senza riporto di 3 numeri Addizione in colonna con e senza riporto con buchi Sottrazione in colonna con e senza riporto Aggiungere e sottrarre mentalmente le decine e le centinaia a un numero fino a 999	 Verificare l'angolo dritto con la squadra Rispettare l'angolo dritto nel quadrato e nel rettangolo Costruire figure con angoli dritti utilizzando il righello graduato e la squadra Costruire rette parallele, incidenti e perpendicolari Tracciare cerchi con il compasso Nozioni sul raggio e il diametro I poligoni Calcolare il perimetro dei poligoni I solidi: cubo, parallelepipedo, cilindro, tetraedro e piramide Il triangolo rettangolo e gli altri triangoli Costruire figure e verificare le loro misure e proprietà 	- leggere un calendario: mesi, stagioni, feste - leggere l'orologio (esempio di programmazione) - manipolare l'euro (con proposta di programmazione) - orientarsi su una cartina e tracciare un itinerario - le misure di lunghezza (mm, cm, m, km) - le misure di massa (mg, cg, g, chilo, tonnellata) - misure di capacità (ml, cl, litro, ettolitro)	- METODOLOGIA: come risolvere un problema? - Associare semplici problemi e risoluzioni - Risolvere un problema semplice usando uno schema o con il calcolo - leggere una tabella a doppia entrata e saperne estrarre i dati - risolvere problemi con l'addizione - risolvere problemi con la sottrazione - risolvere problemi che necessitano di un calcolo intermedio (con guida se necessario) - calcolare il resto di un pagamento - risolvere problemi di divisione - risolvere problemi sulle misure (tempo, lunghezza, massa, capacità)

	<u>, </u>		
ordine crescente e	- Moltiplicare per 2 e per		
decrescente	10 mentalmente		
- Utilizzare la calcolatrice	- Le tabelline dell'1, 2 e 3		
	- Moltiplicare numeri per		
Strumenti:	2, 3, 4 5 utilizzando		
Per esercitarsi sul numero	l'addizione ripetuta		
maggiore/minore, sulla	- Le tabelline dell'1, 2, 3,		
tabella del 100:	4, 5, 6		
https://www.sostegno-	- Algoritmo della		
superiori.it/matematica-	moltiplicazione in		
motivante-al-computer/	colonna		
motivante ai compater,	- Moltiplicare numeri		
	compresi tra 1 e 999 per		
	2, 3, 4		
	- Comprendere il valore		
	del concetto di		
	moltiplicazione come		
	addizione ripetuta		
	- Conoscere il doppio e il		
	triplo,		
	- Conoscere i doppi e le		
	metà dei numeri		
	superiori a 10		
	- Moltiplicare		
	mentalmente un numero		
	per 2, 10 e 100		
	- Moltiplicare dei numeri		
	per 2, 3, 4, 5 e 10		
	- Imparare e memorizzare		
	le tabelline dell'1, 2, 3,		
	4, 5, 6, 7, 8		
	- Prime divisioni come		
	ripartizione		