PROGRAMMAZIONE MATEMATICA

Conoscenza dei numeri	Calcolo scritto Calcolo mentale	Geometria	Grandezze e misure	Risoluzione di problemi
- **Quantità e numeri da 0 a 99** - Riconoscere grandezze e quantità e associarle ad un simbolo numerico, - 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 utilizzando i simboli > < = - Contare in senso progressivo e regressivo entro il 100 - Contare per salti di 2 - Contare per salti di 5 - 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 - Conoscere il valore posizionale delle cifre (unità, decine) - **Quantità e numeri da**	- 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 cambio - Sottrarre mentalmente numeri inferiori a 10 - Aggiungere e sottrarre mentalmente le decine a un numero fino a 99 - Addizione in colonna senza riporto e con riporto alle decine e alle centinaia; - Addizione in colonna con e senza riporto con buchi - Sottrazione in colonna con e senza cambio - Aggiungere e sottrarre mentalmente le decine e le centinaia a un numero	-Tracciare con il righello dei tratti dritti, obliqui o in varie direzioni - Allineare puntini - spiegare una costruzione con il lessico geometrico (linee, dritto, angolo, base, punto) - Consolidare il tracciato a mano alzata e con strumenti un quadrato, un rettangolo, un triangolo - Consolidare la lateralizzazione: destra/sinistra nello spazio - Riprodurre figure con la carta da ricalco - riprodurre figure sul quaderno a quadretti **SIMMETRIA ASSIALE:** - Trovare gli assi di simmetria - Completare delle figure in modo simmetrico - Verificare **l'angolo** dritto con la squadra - Rispettare l'angolo dritto nel quadrato e nel	- leggere un **calendario**: mesi, stagioni, feste - leggere **l'ora** (l'ora in punto e le mezz'ore) - leggere l'ora precisa - lettura dell'**orologio (esempio di programmazione)** - manipolare **l'euro (cf proposta di programmazione)**: leggere, scrivere, confrontare numeri decimali per l'uso delle monete, scambiare i soldi, completare somme fino a 100 centesimi **- orientarsi** su una cartina e tracciare un itinerario - le **misure di lunghezza** (mm, cm, m, km) - misurare il proprio quaderno, il proprio banco, l'armadio, l'aula, il corridoio… - le **misure di massa** (mg, g, chilogrammi, tonnellata) - pesare ingredienti, pesare se stessi - **misure di capacità** con il bicchiere graduato (ml, cl, litro)	- 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)

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 simboli > < = - Contare di 100 in 100 - Ordinare i numeri in ordine crescente e decrescente - Conoscere il valore posizionale delle cifre (unità, decine, centinaia) - Utilizzare la calcolatrice **Strumenti:** Per esercitarsi sul numero maggiore/minore, sulla tabella del 100: **https://www.sostegno-superiori.it/matematica-motivante-al-computer/**	fino a 999 - **Moltiplicare** per 2 e per 10 mentalmente - Le tabelline dell'1, 2 e 3 - Moltiplicare numeri per 2, 3, 4 5 utilizzando l'addizione ripetuta - Le tabelline dell'1, 2, 3, 4, 5, 6 - Algoritmo della moltiplicazione in colonna - 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 - Moltiplicare anche	rettangolo - Costruire **figure geometriche** con angoli dritti utilizzando il righello graduato e la squadra - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche operando per calcolarne il perimetro - 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	- realizzare cocktail in classe con dei succhi di frutta e misure precise	

	attraverso la tavola pitagorica le tabelline dei numeri fino a 10 - Prime divisioni come ripartizione - Dividere in parti uguali			