

**Scuola Primaria classe III**  
**a.s. 2021/2022**  
**PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE**  
**MATEMATICA**

**- Competenza da certificare al termine della classe terza.** L'alunno utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

<b>Traguardi di competenza disciplinare</b>	<b>1^Nucleo tematico: i numeri</b>
	<b>Obiettivi</b>
<p>a. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.</p> <p>b. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione . . .)</p>	<p>1.a. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, rispettando il valore posizionale entro il migliaio</p> <p>1.b. Eseguire calcoli mentali con strategie diverse</p> <p>1.c. Conoscere le tabelline</p> <p>1.d. Eseguire le quattro operazioni con il cambio</p> <p>1.e. Leggere, scrivere confrontare numeri decimali</p> <p>1.f. Rappresentare numeri decimali sulla retta</p> <p>1.g. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con numeri decimali anche con riferimento a monete e misure di lunghezza</p>
<b>Traguardi di competenza disciplinare</b>	<b>2^Nucleo tematico: spazio e figure</b>
	<b>Obiettivi</b>
<p>a. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture naturali e artificiali.</p> <p>b. Scrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.</p> <p>c. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga e righello) e i più comuni strumenti di misura (metro).</p>	<p>2.a. Localizzare sé stessi nello spazio</p> <p>2.b. Stimare le distanze e i pesi a partire dal proprio corpo</p> <p>2.c. Utilizzare connettivi topologici</p> <p>2.d. Codificare e decodificare un percorso esperito e su reticolo</p> <p>2.e. Riconoscere le principali caratteristiche delle figure piane e costruirne modelli</p> <p>2.f. Conoscere i movimenti geometrici: traslazione, rotazione, simmetria con asse interno ed esterno</p>

<b>Traguardi di competenza disciplinare</b>	<b>3<sup>^</sup>Nucleo tematico: relazioni-dati e previsioni(problemi)</b>	
	<b>Obiettivi</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle e grafici.</li> <li>b. Ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e grafici.</li> <li>c. Riconosce e quantifica situazioni di incertezza.</li> <li>d. Legge e comprende testi logico-matematici.</li> <li>e. Risolve problemi riconoscendo strategie di soluzione diverse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.a Classificare elementi con diagrammi e tabelle per uno o più attributi</li> <li>3.b. Argomentare sui criteri di classificazione</li> <li>3. c. Codificare e decodificare di grafici</li> <li>3.d. Misurare grandezza utilizzando unità arbitrarie e convenzionali</li> <li>3.e. Rappresentare e risolvere problemi anche con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.</li> </ul>	
<b>Attività e contenuti</b>		
<p>Le attività saranno proposte attraverso la metodologia del Problem Posing e del Problem Solving con l'ausilio di rappresentazioni grafiche (schemi, tabelle e strutture), l' utilizzo di materiale strutturato (B.A.M.) e dei modelli individuali e collettivi costruiti non solo per la geometria, ma per tanche per gli altri nuclei tematici disciplinari.</p>		
<b>Strategia didattica</b>	<b>Note</b>	
<p>Le attività saranno fortemente contestualizzate e organizzate in modo da rendere l' apprendimento matematico significativo. Si punterà quindi sulla scoperta, sull'apprendimento del significato e sull'elaborazione del significato attraverso la costruzione di schemi logici e strutture di soluzione del testo problematico. Si farà uso del materiale strutturato (B. A.M.), di Lapbook a tema e di risorse digitali innovative con l'utilizzo anche della LIM: <b>Programma il Futuro</b> piattaforma di didattica di sviluppo del pensiero computazionale (PNSD).</p> <p>Centrale sarà la didattica per problemi reali attraverso i compiti di realtà, le esperienze centrate sul problem solving e il pensiero computazionale con lezioni tradizionali e tecnologiche. L'apprendimento cooperativo sarà messo in atto attraverso strategie e tecniche di attivazione dei gruppi e di collaborazione ( Cooperative learning e Tutoring).</p>		