

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	primaria
Classe/i	Classe prima
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

TITOLO	<u>IL NUMERO</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • Associare alla quantità il numero: simbolo e nome fino a 20 • Usare il numero per contare in ordine progressivo e regressivo. • Leggere e scrivere i numeri fino a 20 • Confrontare e ordinare i numeri. • Eseguire addizioni e sottrazioni con i numeri fino a 20. • Costruire con le coppie additive del numero fino a 10. • Saper risolvere situazioni problematiche utilizzando l'addizione e la sottrazione.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali: aspetto ordinale e cardinale. • Rappresentazione dei numeri naturali in base 10. • Addizioni e sottrazioni dei numeri naturali • Problemi che richiedono addizione e sottrazione.
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Giochi, esercizi collettivi o individuali • Uso di schede • Materiale strutturato e non
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	MATEMATICA – LINGUA – STORIA – MOTORIA - INFORMATICA 1° e 2°quadrimestre
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Esercizi • Schede
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa confrontare e valutare quantità entro il 20. • Sa contare in senso progressivo e regressivo entro il 20 • Sa leggere e scrivere i numeri in cifre e in lettere entro il 20. • Sa eseguire addizioni e sottrazioni. • Sa risolvere semplici problemi con possibilità di percorsi diversi.

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	primaria
Classe/i	PRIMA
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

<input type="checkbox"/> TITOLO	<u>LO SPAZIO E LE FIGURE</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare oggetti nello spazio prendendo come riferimento, se stessi o altri, secondo le relazioni: davanti \ dietro, sopra \ sotto, vicino \ lontano, destra \ sinistra. • Effettuare spostamenti lungo un percorso, descriverli e rappresentarli graficamente in un piano. • Riconoscere e rappresentare linee aperte, chiuse, confini e regioni. • Riconoscere e denominare nell'ambiente circostante le principali figure geometriche.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Connettivi topologici • Descrizione e rappresentazione di percorsi Linee – aperte – chiuse – confini – regioni • Figure geometriche(piane e solide)
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta dell'ambiente circostante • Giochi motori • Percorsi • Utilizzo materiale strutturato e non Attività manipolative
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	AREA LOGICO MATEMATICA – AREA LINGUISTICA – GEOGRAFIA – ED. AL'IMMAGINE – MOTORIA.
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Esercizi • Schede
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone. • Sa eseguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Sa riconoscere e comprendere relazioni topologiche e spaziali. • Sa prendere coscienza dello spazio. • Sa localizzare oggetti prendendo come riferimento se stessi. • Sa riconoscere nell'ambiente figure geometriche più comuni (piane e solide),

	denominarle .
--	---------------

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	PRIMARIA
Classe/i	Classe 1^
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

<input type="checkbox"/> TITOLO	<u>I PROBLEMI</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere un aspetto matematico in una situazione concreta. • Formulare ipotesi di soluzione.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Proposte di situazioni problematiche (reali o simulate, aritmetiche e logiche)
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare una situazione problematica considerata, rappresentarla iconicamente, graficamente e operativamente
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	MATEMATICA – LINGUA – SCIENZE - INFORMATICA
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Esercizi • schede
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa avviare all'analisi di una situazione problematica reale. • Sa verbalizzare e / o rappresentare ironicamente le possibili soluzioni • Sa tradurre i problemi espressi in parole in rappresentazioni matematiche.

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	PRIMARIA
Classe/i	Classe 1^
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

<input checked="" type="checkbox"/> TITOLO	<u>LE RELAZIONI</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • In situazioni concrete classificare oggetti, figure, numeri in base a una o due proprietà. • Indicare una proprietà che spieghi una data classificazione. • In situazioni concrete, ordinare elementi in base a una determinata grandezza e riconoscere ordinamenti dati. • Scoprire semplici relazioni tra numeri e oggetti e rappresentarle.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare oggetti – figure e numeri • Indicare una proprietà • Ordinare elementi in base ad una grandezza e viceversa • Semplici relazioni tra numeri e oggetti
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Attività concrete • Giochi per affinare le capacità di osservazione e descrizione • Somiglianze e differenze • Uso di blocchi logici
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	MATEMATICA – STORIA – INFORMATICA I – II quadrimestre
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Esercizi • Schede
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa stabilire le relazioni di corrispondenza (causa-effetto, temporali, spaziali, di ordine e di equipotenza. • Sa raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. • Sa raggruppare e ordinare secondo criteri individuati dall'insegnante.

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	PRIMARIA
Classe/i	Classe 1^
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

<input type="checkbox"/> TITOLO	<u>I DATI</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere dati su se stessi e sul mondo circostante e organizzarli in base alle loro caratteristiche. • Rappresentare i dati raccolti e descriverli. • Discriminare le situazioni da quelle incerte (grafici – tabelle).
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Istogrammi, ideogrammi e tabelle • Rilevamenti statistici
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di tabelle • Raccolta e rappresentazione dei dati
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	MATEMATICA – LINGUA – GEOGRAFIA – STORIA – INFORMATICA 1° e 2° quadrimestre
VERIFICA	Schede predisposte
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa compiere semplici rilevamenti statistici. • Sa discriminare le situazioni certe da quelle incerte. • Sa utilizzare semplici grafici per registrare. • Sa completare una tabella a doppia entrata.

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe

UNITA' D'APPRENDIMENTO

Ordine di scuola	PRIMARIA
Classe/i	Classe 1^
Anno scolastico	2011-2012
Docente/i	

<input type="checkbox"/> TITOLO	<u>LA MISURA</u>
OBIETTIVI DISCIPLINARI	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare e ordinare oggetti, secondo un criterio dato.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Misurazione arbitrarie e confronti di percorsi e di oggetti • Confronti diretti fra grandezze
FASI DI LAVORO METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta di grandezze, anche attraverso il metodo della ricerca • Giochi di manipolazione
DISCIPLINE COINVOLTE , TEMPI PREVISTI	MATEMATICA – SCIENZE E TECNOLOGIA – STORIA – GEOGRAFIA I – II quadrimestre
VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi • Schede
COMPETENZE IN USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Sa compiere semplici esperienze relative allo spazio prendendo come riferimento il proprio corpo. • Sa compiere misurazioni con campioni arbitrari.

Ciascuna Unità di Apprendimento sarà adattata alle peculiarità della classe