

TABELLA DI PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

CURRICOLO DI MATEMATICA CLASSE III SCUOLA PRIMARIA Anno scolastico 2017/2018

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><u>NUMERI</u> Utilizzare le procedure del calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni utilizzando gli operatori convenzionali. Conoscere il concetto di decina e il valore posizionale delle cifre.</p>	<p>Confrontare e ordinare numeri naturali utilizzando i simboli $<$, $>$, $=$. Conoscere e applicare le proprietà dell'addizione e della sottrazione. Eseguire addizioni e sottrazioni in colonna, con cambi. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Conoscere e applicare, le proprietà della moltiplicazione e della divisione. Eseguire moltiplicazioni in colonna con uno o più riporti. Effettuare moltiplicazioni e divisioni in riga. Eseguire divisioni in colonna con 1 cifra al divisore. Eseguire mentalmente operazioni con i numeri naturali. Possedere il concetto di frazione (unità frazionaria, propria, impropria, apparente, complementare decimale). Trasformare la frazione decimale in numero decimale. Riconoscere il valore posizionale delle cifre intere e decimali. Conoscere misure di valore (Euro). Eseguire equivalenze.</p>	<p>I numeri fino all'unità di migliaia. Le operazioni aritmetiche dirette e inverse. Le proprietà delle quattro operazioni. Moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000 con i numeri naturali. Il concetto di frazione come suddivisione in parti uguali. Numeri decimali. Dalle frazioni decimali ai numeri decimali e viceversa.</p>
<p><u>SPAZIO E FIGURE</u> Confrontare ed analizzare figure geometriche, effettuare misurazioni di grandezze comuni.</p>	<p>Riconoscere e disegnare punti, linee e rette. Riconoscere, disegnare e denominare rette incidenti, parallele e perpendicolari. Costruire, disegnare e denominare angoli. Discriminare poligoni e non poligoni. Denominare, descrivere e classificare poligoni. Identificare e misurare il perimetro di una figura. Identificare la superficie di un figura. Conoscere le misure di lunghezza .</p>	<p>Gli elementi che costituiscono le figure piane e solide (spigoli, vertici, angoli...) Il perimetro di un poligono. Concetto di equiestensione. Simmetria, rotazione e traslazione. Rette, semirette e segmenti. Misure di lunghezza, capacità, peso e valore. Monete e banconote di euro.</p>
<p><u>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</u> Utilizzare rappresentazioni di dati adeguate e usarle per ricavare informazioni ed effettuare valutazioni di probabilità di eventi.</p>	<p>Conoscere varie modalità per rappresentare classificazioni. Utilizzare i connettivi logici (e, o, non). Utilizzare il concetto di VERO e FALSO. Individuare eventi certi, possibili, impossibili. Raccogliere, rappresentare e leggere dati utilizzando grafici. Rappresentare e descrivere situazioni in sequenze ordinate. Effettuare confronti fra grandezze. Effettuare misurazioni con campioni arbitrari.</p>	<p>Grafici e tabelle. Quantificatori, connettivi (e/non). Vero/falso. I termini della probabilità.</p>
<p><u>RISOLUZIONE DEI PROBLEMI, RELAZIONI E FUNZIONI</u> Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.</p>	<p>Eseguire problemi con diagrammi a blocchi che ne rappresentino il procedimento risolutivo. Analizzare il testo di un problema ed individuare i dati (essenziali, mancanti, sottintesi, sovrabbondanti). Analizzare, comprendere, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando la logica. Individuare in una situazione problematica i dati significativi e raggiungere la soluzione utilizzando le quattro operazioni.</p>	<p>I problemi matematici e non matematici. Il testo, i dati, le domande. I problemi con dati mancanti, superflui e nascosti. Gli algoritmi di soluzione e sistemi di rappresentazione.</p>