



Programmazione disciplinare di classe
SCUOLA SECONDARIA
classe 1G
a. s. 2023-2024

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia		
MATEMATICA		
INDICATORE CALCOLO E RISOLUZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
L'alunno identifica percorsi adeguati per la risoluzione di problemi. Individua procedure e strategie di calcolo.	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali e decimali; • Le quattro operazioni fondamentali e le relative proprietà; • L'elevamento a potenza e le relative proprietà; • La divisibilità e i suoi criteri; m.c.m.; M.C.D; • Le frazioni; • Gli elementi di un problema; • Le tecniche risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta; • Eseguire le operazioni aritmetiche e applicare le relative proprietà; • Applicare il concetto di potenza e le proprietà delle potenze; • Eseguire espressioni di calcolo; • Individuare multipli e divisori di un numero; • Scomporre in fattori primi; • Calcolare il m.c.m e il M.C.D.; • Utilizzare la frazione come operatore; • Raccogliere e rappresentare insiemi di dati; • Operare nel sistema metrico decimale e sessagesimale;

		<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il testo di un problema identificandone gli elementi; • Formulare ipotesi e Individuare procedimenti risolutivi; • Verificare le soluzioni.
--	--	---

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia		
INDICATORE: SPAZIO E FIGURE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
L'alunno identifica, riproduce le forme geometriche in vari contesti della realtà o interni alla matematica; usa in modo adeguato gli opportuni strumenti del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli enti geometrici fondamentali e le figure nel piano. • La simmetria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le figure. • Rappresentare figure geometriche nel piano cartesiano. • Misurare, riprodurre, costruire una figura in base a una descrizione utilizzando gli strumenti opportuni. • Operare con i segmenti e gli angoli. • Riprodurre motivi simmetrici presenti nella natura e nell'arte.

FILONE 3: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
--

INDICATORE: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
L'alunno identifica, rappresenta e analizza dati in situazioni diverse.	<ul style="list-style-type: none"> • Le rappresentazioni grafiche. • Le scale di rappresentazione grafica . 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere e rappresentare insiemi di dati. • Leggere e interpretare disegni e schemi grafici.

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

- Lezioni frontali.
- Studio ed esercitazioni guidate in relazione ai contenuti e ai linguaggi specifici mediante l'uso del testo, schemi, mappe concettuali, questionari, test e sussidi didattici.
- Induzione a porsi problemi e a individuare relazioni di causa ed effetto e a verificare le ipotesi per trarre leggi o principi.
- Ricorso a immagini e a esperienze concrete.
- Riepiloghi, consolidamenti e approfondimenti.
- Dibattiti e discussioni guidate.
- Attività tecniche di laboratorio.
- Correzioni guidate.

ATTIVITA':

- Osservazioni e discussioni guidate.
- Attività di ricerca di vario tipo (approfondimento).
- Realizzazione o simulazione di esperienze.
- Compilazione di questionari e test.
- Costruzione di schemi, tabelle e grafici.
- Verifiche orali e scritte.
- Esercitazioni individuali o di gruppo.
- Progettazione e realizzazione.
- Disegno con gli strumenti tecnici.
- Autocorrezioni.
- Esercizi applicativi di recupero, consolidamento e potenziamento.
- Ricerca di soluzioni a quesiti.

PERIODO:

Annuale