



Programmazione disciplinare di classe
SCUOLA SECONDARIA
classe 1E
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

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Operare nel sistema metrico decimale e sessagesimale ❖ 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**