



Programmazione disciplinare di classe
SCUOLA SECONDARIA
classe 1H
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;

www.icsbonvesin.edu.it

		<ul style="list-style-type: none"> · Raccogliere e rappresentare insiemi di dati; · 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