

**CLASSE 1 ^ Primaria**

**COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

È in grado di realizzare semplici progetti.

Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni.

Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

<b>CONOSCENZE TRASVERSALI</b>	<b>ABILITÀ TRASVERSALI</b>
<p>CONOSCE i vari caratteri di scrittura e alcune regole della lettura</p> <p>CONOSCE alcune regole dell'ascolto attivo</p> <p>CONOSCE alcune regole per una comunicazione efficace e rispettosa</p>	<p>LEGGE testi continui e non continui, rispettando la punteggiatura.</p> <p>USA la lettura silenziosa.</p> <p>COMPRENDE informazioni esplicite e semplici informazioni implicite.</p> <p>COMPRENDE richieste in semplici testi problematici.</p> <p>DEDUCE il significato di alcune parole dal contesto.</p> <p>ASCOLTA una comunicazione fino al termine, comprende semplici richieste o sequenze di istruzioni, e regola la propria azione in loro funzione.</p> <p>UTILIZZA segnalazioni concordate per manifestare la disponibilità ad intervenire ed aspetta il proprio turno.</p>

	<p>ASCOLTA e comprende punti di vista diversi dal proprio, anche per la soluzione di eventuali incomprensioni e conflitti.</p> <p>COMUNICA spontaneamente i propri bisogni le proprie idee.</p> <p>RIFERISCE le principali fasi di un'attività rispettando l'ordine cronologico.</p> <p>RISPONDE con chiarezza a semplici domande formulate da insegnanti o compagni.</p> <p>UTILIZZA il linguaggio matematico appreso.</p> <p>VERBALIZZA a un compagno in modo semplice situazioni e richieste.</p> <p>COLLABORA nel piccolo gruppo per portare a termine un lavoro nei tempi adeguati, nel rispetto dei ruoli definiti, apportando idee per soluzioni originali</p>
--	---

**NUCLEO NUMERI: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI**

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.
- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due entro il 20.
- Leggere e scrivere i numeri fino a 20 avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- Eseguire semplici addizioni e sottrazioni servendosi di materiale.

CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE i numeri entro il 20.</p> <p>CONOSCE il sistema di numerazione decimale posizionale.</p> <p>CONOSCE il significato dei simboli <math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, <math>=</math></p> <p>CONOSCE le convenzioni di calcolo.</p>	<p>CONTA in senso progressivo e regressivo entro il 20.</p> <p>LEGGE E SCRIVE i numeri in cifre e in lettere</p> <p>RAPPRESENTA i numeri sulla retta orientata</p> <p>COMPONE E SCOMPONE numeri secondo la posizione delle cifre</p> <p>CONOSCE le monete e le banconote del nostro sistema monetario.</p> <p>RAPPRESENTA addizioni e sottrazioni con gli insiemi.</p> <p>RIPETE a memoria le coppie di addizioni per formare il 10.</p> <p>ADDIZIONA e SOTTRAE in riga numeri fino a 20.</p>

	<p>ESEGUE SEMPLICI EQUAZIONI:</p> <p>...+2=5</p> <p>8- ... =3</p>
<p><b>NUCLEO SPAZIO E FIGURE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</li> <li>• Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo.</li> <li>• Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</li> <li>• Riconoscere e denominare le principali figure geometriche.</li> </ul>	
<p><b>CONOSCENZE</b></p>	<p><b>ABILITÀ</b></p>
<p>CONOSCE gli indicatori spaziali (sopra, sotto; davanti, dietro; dentro fuori; destra, sinistra)</p> <p>CONOSCE il significato di confine, regione interna/esterna</p> <p>CONOSCE alcune forme solide</p> <p>CONOSCE le figure piane e alcune loro caratteristiche</p> <p>CONOSCE lo strumento reticolo</p> <p>CONOSCE i sistemi di misura non convenzionale e i termini per esprimere grandezze e confrontarle (lungo, più lungo, il più lungo...)</p>	<p>DESCRIVE la propria posizione nello spazio</p> <p>DESCRIVE la posizione di un elemento nello spazio</p> <p>RAPPRESENTA la posizione di se stesso o di un elemento nello spazio</p> <p>ESEGUE un percorso seguendo le istruzioni</p> <p>COMUNICA istruzioni per eseguire un percorso</p> <p>NOMINA E CLASSIFICA linee aperte, chiuse, semplici e intrecciate.</p> <p>INDIVIDUA in una linea chiusa la regione interna e la regione esterna.</p> <p>INDIVIDUA E NOMINA le principali forme geometriche piane e solide.</p> <p>INDIVIDUA quali figure sono state usate per costruire figure composte.</p> <p>CLASSIFICA figure secondo semplici criteri.</p> <p>DISEGNA forme geometriche piane usando il quadretto come unità di misura.</p> <p>COMPLETA pattern, con ripetizione regolare di figure, secondo forma, colore, dimensione, orientamento.</p> <p>USA il righello per tracciare linee orizzontali e verticali e per costruire</p>

	<p>semplici tabelle</p> <p>CONFRONTA lunghezze e altezza di due o più oggetti</p> <p>UTILIZZA termini appropriati</p> <p>COLLOCA oggetti sul reticolo</p>
<b>NUCLEO RELAZIONI DATI E PREVISIONI : OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificare, numeri, oggetti e figure in base ad una proprietà.</li> <li>• Classificare numeri, figure, oggetti in base a una proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</li> <li>• Rappresentare situazioni per prendere decisioni aritmetiche o di comportamento.</li> </ul>	
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>
<p>CONOSCE alcuni strumenti per classificare</p> <p>CONOSCE alcune strategie per mantenere il controllo sul proprio lavoro</p> <p>CONOSCE il valore delle banconote</p> <p>CONOSCE strategie che aiutano ad avviare il processo dell'imparare a imparare (eseguire su imitazione, chiedere informazioni a un compagno, procedere per tentativi ed errori.)</p>	<p>CLASSIFICA oggetti in base due attributi</p> <p>INDIVIDUA la proprietà che definisce una determinata classificazione</p> <p>LEGGE e COMPLETA classificazioni rappresentate attraverso: diagramma di Venn, tabelle</p> <p>STABILISCE relazioni tra insiemi</p> <p>UTILIZZA in modo appropriato alcuni quantificatori: tutti, nessuno, qualche, ogni, almeno uno</p> <p>USA rappresentazioni simboliche, per esempio "ciascun simbolo rappresenta un bambino"</p> <p>LEGGE e INTERPRETA grafici e ideogrammi</p> <p>ANALIZZA il testo di un semplice problema</p> <p>INDIVIDUA informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo</p> <p>ORGANIZZA un percorso di soluzione e lo REALIZZA</p> <p>TRADUCE le situazioni in termini matematici</p> <p>METTE IN ATTO strategie di verifica del risultato</p>