Ministero dell' Istruzione e del merito
ISTITUTO COMPRENSIVO VISCONTEO
Via Circonvallazione B, 3 - 26025 **PANDINO** (Cr)
Tel. 0373/90286 – Fax 0373/90069
e-mail cric81900q@pec.istruzione.it - cric81900q@istruzione.it

CURRICOLO DI MATEMATICA E TECNOLOGIA

DELLA CLASSE PRIMA DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE ATTESE
L'alunno: • **utilizza i numeri naturali entro il 20 in contesti significativi;** • **esegue semplici calcoli mentali e scritti;** • **riconosce e rappresenta semplici figure geometriche nello spazio vissuto;** • **raccoglie e rappresenta dati con modalità iconiche;** • **analizza e risolve semplici situazioni problematiche;** • **seguire e descrivere semplici sequenze di azioni.**

DIMENSIONE 1: NUMERI E CALCOLO	
Abilità	**Conoscenze**
• Contare in senso progressivo e regressivo entro il 20. • Confrontare numeri usando > < =. • Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20. • Rappresentare numeri sulla linea dei numeri. • Utilizzare strategie di calcolo mentale.	• Numeri naturali entro il 20. • Sistema decimale (prime strutture). • Addizione e sottrazione. • Simboli matematici di base.

DIMENSIONE 2: SPAZIO E FIGURE	
Abilità	**Conoscenze**
• Localizzare oggetti nello spazio usando indicatori topologici.	• Concetti topologici (sopra/sotto, destra/sinistra…).

Ministero dell' Istruzione e del merito
ISTITUTO COMPRENSIVO VISCONTEO
Via Circonvallazione B, 3 - 26025 **PANDINO** (Cr)
Tel. 0373/90286 – Fax 0373/90069
e-mail cric81900q@pec.istruzione.it - cric81900q@istruzione.it

• Riconoscere e denominare quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio. • Descrivere semplici percorsi.	• Figure piane fondamentali. • Percorsi e rappresentazioni grafiche.

DIMENSIONE 3: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	
Abilità	**Conoscenze**
• Classificare oggetti per una proprietà. • Raccogliere dati e rappresentarli con semplici grafici iconici. • Riconoscere eventi certi e impossibili. • Comprendere il testo di un semplice problema. • Individuare dati e domanda. • Rappresentare il problema con disegno o schema.	• Tabelle e istogrammi semplici. • Concetti di certo/impossibile. • Connettivi logici (e, o, non). • Struttura del problema. • Strategie rappresentative (disegni, simboli)

DIMENSIONE 4: INFORMATICA - TECNOLOGIA	
Abilità	**Conoscenze**
• Descrivere una sequenza di azioni. • Seguire istruzioni per eseguire un compito.	• Sequenza logica. • Istruzioni semplici.