

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

UNITA' DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARE	
TITOLO	MATEMATICA nella realtàl'intrusa
Compito/prodotto	Risolvere giochi matematici o problemi Relazione individuale
Competenze chiave/cittadinanza	Evidenze osservabili
Competenze di base in matematica	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo Analizza e interpreta dati per ricavarne informazioni utili. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi. Utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
Competenze di cittadinanza	Porre domande. Reperire informazioni e organizzarle. Utilizzare il tempo assegnato in modo funzionale Collaborare, partecipare e comunicare
Competenza digitale	Utilizzare materiale digitale per informazioni, comunicazione, ricerca e svago Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie
Competenze sociali e civiche	Riconoscere e applicare le regole di convivenza civile
Abilità (per ogni singola competenza)	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi e numeri decimali) utilizzando lo strumento più opportuno - Progettare un percorso risolutivo strutturato in tappe scritto 	<ul style="list-style-type: none"> - Le quattro operazioni - Le fasi risolutive di un problema

UNITA' DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARE

Imparare a imparare confrontare le informazioni e selezionarle in base all'utilità	Metodologie e strumenti per organizzare le informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, mappe Autoregolazione e organizzazione del tempo
Competenza digitale Utilizza reti e strumenti informatici Utilizza programmi applicativi	Procedure di utilizzo di motori di ricerca
Competenze sociali e civiche	Conosce le regole di convivenza civile e lavoro comune
Utenti destinatari	Alunni primo anno dei corsi IPSSEOA
Prerequisiti	Operazioni con i numeri naturali, Proprietà delle operazioni
Fasi	Durante il periodo dell'accoglienza
Tempi	4 ore
Esperienze attivate	Leggere testi di diverso tipo (gioco o problema) Individuare dati significativi di un gioco o di un problema Tradurre il linguaggio del testo in linguaggio matematico Individuare l'algoritmo (sequenza di azioni) risolutivo del problema
Metodologia	Brainstorming, attività laboratoriale , cooperative learning
Risorse umane Docenti/ATA/Esperti	Docenti di matematica della classe
Strumenti	Aula, cancelleria ,cartelloni, materiali recuperati in rete
Valutazione	Valutazione del processo: <ul style="list-style-type: none"> - Come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione) - Come trova strategie risolutive - Valutazione del prodotto

