



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29



CAF

For Miur



Formez^{PA}



TREBISACCE (CS)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA Matematica

della CLASSE I Sez.E CORSO S.S.A.S.

ANNO SCOLASTICO 2026/27

Docente

Prof.ssa Rosetta POLICASTRO

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1.1 Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse Matematico

LIVELLI DI COMPETENZA								
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO		ALUNNI
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT
9	100,00%	---	---	---	---	---	---	9

1.1 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

La situazione iniziale è stata rilevata attraverso prove d'ingresso parallele, i cui risultati sono stati confermati da osservazioni sistematiche condotte in aula (discussioni, esercizi alla lavagna, domande dal posto). Tali riscontri hanno evidenziato una condizione di partenza caratterizzata da significative fragilità nei prerequisiti disciplinari, che necessitano di un intervento mirato per favorire il consolidamento delle competenze di base.

1.2 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

Le attività di recupero saranno attuate riprendendo contenuti essenziali per rinforzare le conoscenze di base, proponendo esercitazioni specifiche di consolidamento, da svolgere in classe rivolte a piccoli gruppi di lavoro e/o individuali, ma anche con assegnazione e correzione di lavori personalizzati da svolgere in autonomia. Gli interventi di recupero delle competenze e l'integrazione dei prerequisiti, mireranno a coinvolgere gli allievi verso la disciplina e a favorire i processi di apprendimento e di consolidamento del metodo di studio.

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla UdA
<i>Insieme per il bene comune.</i>	Gli insiemi numerici N, Z, Q: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. Espressioni numeriche, monomi e polinomi. Prodotti notevoli e scomposizioni.	Tutte le discipline
<i>Innovazioni tecnologiche.</i>	Geometria razionale: Nozioni fondamentali di geometria euclidea. Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure, poligoni e loro proprietà. Equazioni e disequazioni di I grado.	Tutte le discipline
<i>Educazione all'Identità digitale: il mondo del web. Il galateo digitale.</i>	Matematica nel web: “L'identità digitale tra dati, numeri e responsabilità”	TIC Diritto ed economia Inglese Matematica Italiano Francese
<i>La Scuola Pitagorica: Tutto è numero.</i>	Numeri irrazionali. Il Teorema di Pitagora con GeoGebra.	Lingua italiana Lingua inglese Storia Matematica Scienze motorie Scienze integrate Religione

3. UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 1: Gli insiemi
COMPETENZE Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed i principali concetti dell'economia, dei processi produttivi e dei servizi.
ABILITA' - Eseguire le operazioni con monomi e polinomi. Fattorizzare un polinomio. - Saper utilizzare i prodotti notevoli.
CONOSCENZE - Lingaggio degli insiemi. - Gli insiemi numerici N, Z, Q: rappresentazioni, operazioni, ordinamento.
NUCLEI FONDANTI Numeri
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE - Lezione frontale. - Didattica laboratoriale. - Problem solving. - Brainstorming. - Cooperative learning.
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE Problem solving.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula. Laboratorio di informatica.
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI - Libri di testo. - Schede guida. - Software Geogebra. - Materiale multimediale.
VALUTAZIONE Le verifiche, scritte e orali, saranno organizzate sulla base delle competenze, abilità ed conoscenze programmate. La valutazione esprimerà i livelli raggiunti, rapportandoli alle reali conoscenze e capacità dello studente.
TEMPI Settembre – Ottobre.

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare	
UNITA' FORMATIVA 2: Calcolo letterale	
COMPETENZE	
Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed i principali concetti dell'economia, dei processi produttivi e dei servizi.	
ABILITA'	
- Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio matematico e viceversa. - Riconoscere e usare correttamente diverse rappresentazioni dei numeri. - Utilizzare in modo consapevole strumenti di calcolo automatico. - Operare con i numeri interi e razionali e valutare l'ordine di grandezza dei risultati. - Utilizzare in modo consapevole le procedure di calcolo e il concetto di approssimazione.	
CONOSCENZE	
- Espressioni algebriche. - Monomi, polinomi, scomposizione in fattori dei polinomi.	
NUCLEI FONDANTI	
Numeri	
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE	
- Lezione frontale. - Didattica laboratoriale. - Problem solving. - Brainstorming. - Cooperative learning.	
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE	
Problem solving.	
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	
Aula. Laboratorio di informatica.	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI	
- Libri di testo. - Schede guida. - Software Geogebra. - Materiale multimediale.	
VALUTAZIONE	
Le verifiche, scritte e orali, saranno organizzate sulla base delle competenze, abilità ed conoscenze programmate. La valutazione esprimerà i livelli raggiunti, rapportandoli alle reali conoscenze e capacità dello studente.	
TEMPI	
Dicembre – febbraio.	

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare	
UNITA' FORMATIVA 3: Geometria razionale	
COMPETENZE	
• <i>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento;</i> • <i>Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed i principali concetti dell'economia, dei processi produttivi e dei servizi.</i>	
ABILITA'	
• Conoscere e usare misure di grandezze geometriche, perimetro, area e volume delle principali figure geometriche del piano.	
CONOSCENZE	
• Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio. • Il piano euclideo: relazioni tra rette, congruenza di figure, poligoni e loro proprietà.	
NUCLEI FONDANTI	
Spazio e figure.	
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE	
• Lezione frontale. • Didattica laboratoriale. • Problem solving. • Brainstorming. • Cooperative learning.	
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE	
Problem solving.	
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	
Aula. Laboratorio di informatica.	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI	
• Libri di testo. • Schede guida. • Software Geogebra. • Materiale multimediale.	
VALUTAZIONE	
Le verifiche, scritte e orali, saranno organizzate sulla base delle competenze, abilità ed conoscenze programmate. La valutazione esprimerà i livelli raggiunti, rapportandoli alle reali conoscenze e capacità dello studente.	
TEMPI	
Marzo-aprile.	

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare	
UNITA' FORMATIVA 4: Equazioni e disequazioni di I grado	
COMPETENZE • Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento; • Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. • Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed i principali concetti dell'economia, dei processi produttivi e dei servizi.	
ABILITA' • Saper riconoscere il linguaggio matematico nei processi produttivi. • Saper costruire semplici modelli matematici in economia. • Risolvere equazioni e disequazioni lineari. • Porre, analizzare e risolvere problemi con l'uso di funzioni, di equazioni e disequazioni.	
CONOSCENZE • Variabili e funzioni. • Intervalli. • Equazioni e disequazioni di primo grado.	
NUCLEI FONDANTI Relazioni e funzioni.	
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE • Lezione frontale. • Didattica laboratoriale. • Problem solving. • Brainstorming. • Cooperative learning.	
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE Problem solving.	
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula. Laboratorio di informatica.	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI • Libri di testo. • Schede guida. • Software Geogebra. • Materiale multimediale.	
VALUTAZIONE Le verifiche, scritte e orali, saranno organizzate sulla base delle competenze, abilità ed conoscenze programmate. La valutazione esprimerà i livelli raggiunti, rapportandoli alle reali conoscenze e capacità dello studente.	
TEMPI Aprile – Maggio.	

Denominazione dell'Unità di Apprendimento di Ed. Civica

2 UNITA' DI APPRENDIMENTO

Titolo	Educazione all'Identità digitale: il mondo del web. Il galateo digitale.	
Compito di realtà	Gli allievi, divisi in gruppi, provano ad organizzare una campagna di sensibilizzazione sulla netiquette, creando post per social media, meme o brevi video per promuovere il rispetto e la comunicazione efficace on line. (Durante tutto l'anno).	
Competenze disciplinari		Competenze trasversali
Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. Avere capacità di raccontare, giustificandole, le scelte operative fatte nello svolgimento di un compito. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. Sapere utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi, individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Utilizzare e produrre testi multimediali. Sapere svolgere un compito o realizzare un prodotto. Sapere valutare il proprio lavoro.		Navigare in rete e partecipare ai social network consapevolmente e responsabilmente, adottando stili di comunicazione e comportamenti rispettosi delle persone, rispettando la sicurezza e la privacy altrui e proteggendo la propria, riconoscendo pericoli e insidie, sapendo come difendersi dagli attacchi; comprendere l'importanza di possedere competenze digitali adeguate, per partecipare attivamente alla vita della società, godere di tutte le opportunità che essa offre, esercitare diritti e doveri.
CONOSCENZE		ABILITÀ/CAPACITÀ
Il diritto di cittadinanza digitale. L'identità digitale. Rete internet, motori di ricerca, siti web, servizi e applicazioni Blog, forum, social media, chat private. Regole di comportamento per interagire in modo sicuro sui social media. Attendibilità e credibilità delle fonti.		Spiegare il concetto di "identità digitale" nei suoi diversi aspetti. Sapersi orientare in modo essenziale sulla rete svolgendo le fondamentali procedure per fare ricerche e comunicare. Adottare adeguate regole di comportamento nella navigazione in rete. Essere consapevoli che non tutte le fonti sono attendibili e credibili, saper confrontare e scegliere le fonti. Saper inviare un 'email.
TEMPI dicem./feb.		Matematica = 2 ore

Denominazione dell'Unità di Apprendimento STEM	
<u>La Scuola Pitagorica: Tutto il mondo è numero.</u>	
COMPETENZE • Pensiero critico • Comunicazione • Collaborazione • Creatività	
OBIETTIVI • Promuovere la realizzazione di attività pratiche e di laboratorio. • Utilizzare metodologie attive e collaborative. • Favorire la costruzione di conoscenze attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici e informatici.	
ASSI COINVOLTI • Asse dei linguaggi • Asse storico-sociale • Asse matematico • Asse scientifico-tecnologico	
DISCIPLINE COINVOLTE • Lingua italiana • Lingua inglese • Storia • Matematica • Scienze motorie • Scienze integrate • Religione	
CONOSCENZE	
Insegnamenti	Classe Prima
<i>Matematica</i>	Numeri irrazionali. Il teorema di Pitagora.
ABILITÀ	
Insegnamenti	Classe Prima
<i>Matematica</i>	▪ Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni; ▪ Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi; ▪ Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
METODOLOGIE Problem solving. Didattica laboratoriale. Brainstorming. Cooperative learning. Tutoring.	
VERIFICA FORMATIVA E VALUTAZIONE La valutazione formativa, che fornisce un riscontro continuo e mirato agli studenti, è essenziale per guidare e migliorare il processo di apprendimento. Il feedback specifico, costruttivo e basato sugli obiettivi di apprendimento, può consentire agli studenti di identificare i propri punti di forza e le eventuali aree di miglioramento. L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e a osservazioni sistematiche. Con un compito di realtà lo studente è chiamato a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova,	

possibilmente aderente al mondo reale, applicando un patrimonio di conoscenze e abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti. Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti. La soluzione del compito di realtà costituisce così l'elemento su cui si può basare la valutazione dell'insegnante e l'autovalutazione dello studente. Per verificare il possesso di una competenza è utile fare ricorso anche ad osservazioni sistematiche che consentano di rilevare il processo seguito per interpretare correttamente il compito assegnato, per richiamare conoscenze e abilità già possedute ed eventualmente integrarle con altre, anche in collaborazione con insegnanti e altri studenti.	
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Laboratorio di informatica. Aula.	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI Schede guida. Software GeoGebra. Materiale multimediale. Libri di testo.	
TEMPI I quadrimestre e II quadrimestre.	
Tipo di verifica	VERIFICA AUTENTICA <i>Problem solving – Studio di caso</i>

Tutto quello che è stato programmato sarà rivisto e ricalcolato, rinnovato, integrato, avendo sempre come unico obiettivo principale la crescita e l'operare in maniera serena e costruttiva degli alunni , protagonisti principali ed indiscussi dell'ambiente scolastico

Trebisacce, 27/09//2026

Il Docente
Rosetta Policastro

Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet, Smartphone) da parte degli studenti.



Il Docente
Rosetta Policastro