

Progettazione di MATEMATICA | Numeri, spazio, figure • CLASSE 4
Annarita Monaco

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunna/o:

- legge, scrive, confronta numeri naturali e con la virgola incontrati nell'esperienza quotidiana;
- esegue con sicurezza le quattro operazioni con i numeri naturali e con la virgola;
- stima e calcola il risultato delle operazioni;
- risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto relativi alla sua esperienza e descrive il procedimento seguito;
- riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici;
- conosce e utilizza frazioni come parte di un tutto continuo e discreto;
- descrive, denomina e classifica le figure geometriche che conosce in base a caratteristiche proprie;
- progetta e costruisce modelli concreti delle figure studiate e ne determina le misure;
- riconosce ciò che è misurabile in un oggetto, sceglie un campione adeguato e individua di volta in volta gli strumenti di misura adatti;
- utilizza le principali unità di misura di angoli, lunghezze, capacità, pesi, aree e passa da un'unità di misura a un'altra;
- sviluppa un atteggiamento positivo verso la matematica;
- intuisce come gli strumenti matematici, che ha imparato a utilizzare, siano utili per operare nella realtà.

PERCORSI DIDATTICI

VS n. 42 Ottobre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Numeri e problemi	Numeri: <ul style="list-style-type: none">• Leggere, scrivere, rappresentare e confrontare numeri naturali e con la virgola.• Utilizzare diverse rappresentazioni dei numeri. Problemi: <ul style="list-style-type: none">• Comprendere il testo di un problema.• Tradurre il testo di un problema in una rappresentazione aritmetica.• Scegliere una strategia risolutiva e confrontarla con un'altra.	Risolviamo e inventiamo problemi per consolidare le quattro operazioni. Analizziamo numeri naturali e con la virgola e confrontiamoli con quelli dei Maya.

VS n. 43 Novembre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Figure e misure	Numeri: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le principali unità di misura di lunghezza per effettuare misure e stime. • Passare da un'unità di misura all'altra nell'ambito delle lunghezze. Spazio e figure: <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e denominare figure geometriche (quadrilateri). • Determinare l'area di quadrati, rettangoli e parallelogrammi. 	Facciamo operazioni tra misure di lunghezza in situazioni reali e scopriamo come si calcola l'area di figure piane con attività manipolative

VS n. 44 Dicembre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Frazioni e relazioni	Numeri: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la frazione come parte di un tutto continuo o discreto. • Riconoscere frazioni equivalenti. • Utilizzare frazioni per descrivere situazioni quotidiane. Spazio e figure: <ul style="list-style-type: none"> • Determinare il perimetro di una figura con procedimenti personali. • Determinare l'area di una figura con la tassellazione. 	Consolidiamo il significato di frazione come parte di un tutto; inventiamo problemi con le frazioni, e studiamo il rapporto tra area e perimetro nelle figure.

VS n. 45 Gennaio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Algoritmi e numeri figurati	Numeri: <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire operazioni usando tecniche di calcolo diverse. • Stimare il risultato di un'operazione. Spazio e figure: <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure. 	Affrontiamo gli algoritmi di calcolo e individuiamo i casi a rischio di errore. Introduciamo l'aritmo geometria di Pitagora e i numeri figurati.

VS n. 46 Febbraio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione

“La Vita Scolastica” 2024•2025

Tempo e aree	Numeri: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. Spazio e figure: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le principali misure per lunghezze, per aree, per intervalli temporali. • Descrivere e denominare quadrilateri. • Identificare elementi significativi e simmetrie nei quadrilateri. • Determinare l'area di rombi e trapezi. 	<p>Affrontiamo le misure di tempo, le unità di misura convenzionali e quelle del passato.</p> <p>Scopriamo come si calcola l'area di rombi e trapezi attraverso attività manipolative.</p>
---------------------	---	--

VS n. 47 Marzo 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Tra ricette ed economia	Numeri: <ul style="list-style-type: none"> • Stimare il risultato di un'operazione. • Eseguire le quattro operazioni utilizzando tecniche di calcolo diverse. Problemi: <ul style="list-style-type: none"> • Tradurre un testo in una rappresentazione aritmetica, un grafico, una tabella, uno schema ad albero. • Scegliere una strategia risolutiva e confrontarla con altre. • Utilizzare le principali unità di misura per pesi per effettuare misure e stime. 	<p>Utilizziamo le unità di misura di peso in ricette.</p> <p>Ripassiamo moltiplicazioni e divisioni con numeri decimali e calcolo mentale.</p> <p>Affrontiamo problemi economici e di compravendita.</p>

VS n. 48 Aprile 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Testi tra indagini e misure	Problemi: <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i dati raccolti in tabelle e grafici. • Usare la nozione di moda, mediana e media aritmetica per rappresentare il valore più adatto a dare informazioni sul fenomeno studiato in un insieme di dati osservati. Spazio e figure: <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e denominare triangoli. • Identificare elementi significativi e simmetrie nei triangoli. • Utilizzare il goniometro per misurare angoli. • Determinare l'area di triangoli. 	Dati, tabelle, grafici come base di partenza per affrontare e risolvere problemi e per costruire nuovi testi. Focalizziamo la nostra attenzione sul triangolo e scopriamo la formula per calcolarne l'area.

VS n. 49 Maggio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Problemi e probabilità	Problemi: <ul style="list-style-type: none"> • In un'opportuna situazione concreta argomentare per stabilire qual è la più probabile di una coppia di eventi. • Rappresentare una situazione probabilistica con una tabella o uno schema ad albero. • Comprendere il testo di un problema legato alla vita quotidiana. • Tradurre il testo di un problema in una rappresentazione aritmetica, in un grafico, in una tabella, in un disegno che ne agevolino la risoluzione. 	Affrontiamo problemi legati alla vita quotidiana che mettano in gioco le conoscenze acquisite, da discutere e risolvere in un "gioco" collaborativo di gruppo.

Progettazione di MATEMATICA | Relazioni, dati e previsioni • CLASSE 4
Caterina Seneci

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunna/o:

- ricerca dati per ricavare informazioni in situazioni relative alla sua esperienza e li rappresenta in tabelle e grafici;
- ricava informazioni dai dati rappresentati in tabelle e grafici relativi a temi che riguardano la sua esperienza;
- distingue se un evento casuale è certo, possibile o impossibile;
- riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza;
- legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

PERCORSI DIDATTICI

VS n. 42 Ottobre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Cos'è un'indagine?	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sul significato della parola indagine. • Progettare e realizzare una raccolta dati in situazioni legate all'esperienza quotidiana. 	Cominciamo il percorso su Dati, relazioni e previsioni con un focus sulla parola <i>indagine</i> e un brainstorming sul significato di indagine statistica.

VS n. 43 Novembre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Grafici per i dati	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i dati raccolti in tabelle e grafici. • Ricavare informazioni da rappresentazioni date. 	Presentiamo vari tipi di grafici che si possono trovare nelle indagini statistiche per la raccolta e la classificazione dei dati.

VS n. 44 Dicembre 2024		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Leggere e costruire grafici	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i dati raccolti in tabelle e grafici. • Ricavare informazioni da rappresentazioni date. 	Continuiamo la presentazione dei grafici che è possibile incontrare per la raccolta e la classificazione dei dati.

VS n. 45 Gennaio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Che cos'è la moda?	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni da rappresentazioni date. • Usare la nozione di moda per rappresentare il valore più adatto in un insieme di dati osservati 	Introduciamo il concetto di moda partendo da situazioni semplici e attraverso numeri che bambini e bambine possano dominare facilmente.

VS n. 46 Febbraio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Certo, possibile e impossibile	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire i termini propri della probabilità. • Definire se un evento è impossibile, possibile e certo. 	Proponiamo situazioni in cui è necessario e utile determinare se un evento sia certo, possibile o impossibile.

VS n. 47 Marzo 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
La probabilità di un evento	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire i termini propri della probabilità. • Calcolare la probabilità di eventi in situazioni semplici e concrete. 	Introduciamo il concetto di probabilità di un evento anche attraverso semplici situazioni concrete.

VS n. 48 Aprile 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Avvio al calcolo combinatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare le possibili combinazioni in situazioni semplici e concrete. • Utilizzare tabelle a doppia entrata. 	Introduciamo il calcolo combinatorio, partendo da una problematica concreta, attraverso la tabella a doppia entrata.

VS n. 49 Maggio 2025		
Titolo	Obiettivi di apprendimento	Descrizione
Diagrammi ad albero	<ul style="list-style-type: none"> • Calcolare le possibili combinazioni in situazioni semplici e concrete. • Utilizzare diagrammi ad albero. 	Continuiamo la presentazione del calcolo combinatorio attraverso l'introduzione dei diagrammi ad albero.