

Matematica

Lavoriamo su addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni, le loro proprietà, il calcolo mentale e le relative prove. Invitiamo i bambini a trovare strategie per eseguire velocemente i calcoli. Analizziamo le figure piane per individuare la superficie, i lati e i vertici dei poligoni e proponiamo attività concrete che abbiano lo scopo di far acquisire il concetto di perimetro dei poligoni come misura del contorno. Realizziamo un biglietto natalizio per affrontare il passaggio dal bidimensionale (2D) al tridimensionale (3D) e viceversa. Organizziamo lavori che permettano ai bambini di rappresentare relazioni e consolidare la capacità di disegnare, descrivere ed eseguire percorsi.

Lupo Ubaldo, attraverso la narrazione ed esperienze concrete, aiuterà i bambini ad acquisire e potenziare il concetto di misura, in particolare quelle di lunghezza e di valore.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- si muove con sicurezza nel calcolo scritto (addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni) e nel calcolo mentale con i numeri naturali;
- riconosce le caratteristiche dello spazio fisico e le caratteristiche dello spazio geometrico;
- utilizza rappresentazioni diverse per rappresentare relazioni.

RACCORDI

• ITALIANO • EDUCAZIONE FISICA • ARTE E IMMAGINE

PER SAPERNE DI PIÙ

- www.incontriconlamatematica.net/portale > Lupo Ubaldo Mate e Geo nell'affascinante mondo della matematica
- Eastaway, R., Askeew, M. (2010). *Matematica per mamme e papà*. Milano: Salani.



Dicembre 2017

Un biglietto natalizio

CALCOLO MENTALE

ADDIZIONE E SOTTRAZIONE: OPERAZIONI INVERSE

STIMA

FIGURE PIANE: DAL 2D AL 3D

RELAZIONI

NUMERI

Obiettivo

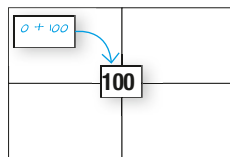
- Eseguire a mente addizioni e sottrazioni con i numeri naturali ed esporre oralmente le procedure di calcolo.

GLI AMICI DEL 100 E DEL 1000

- Proponiamo attività che permettano ai bambini di eseguire velocemente i calcoli mentali entro il centinaio e il migliaio. Suddividiamo la classe in gruppi da tre e diamo a ciascun gruppo 4 fogli di carta formato A4 uniti con lo scotch in modo da formare un rettangolo grande. Al centro incolliamo un cartellino con scritto il numero 100.
- Consegniamo anche 10 cartellini di cartoncino bianco rettangolari di dimensioni 10 x 5 cm e alcuni facsimile di monete e banconote di euro.

Utilizzando le monete e le banconote, i bambini devono trovare due numeri che, addizionati tra loro, diano come risultato 100. Queste coppie si chiameranno "amici del 100".

■ I bambini scrivono l'addizione tra i due numeri (senza risultato) su uno dei cartellini bianchi, lo incollano sul foglio grande e poi lo collegano con una freccia al numero 100.



L'attività termina quando gli alunni hanno trovato almeno 10 coppie di "amici del 100".

■ Possiamo proporre la stessa attività chiedendo di trovare due numeri che addizionati tra loro diano come risultato 1000. Queste coppie si chiameranno "amici del 1000". Quando facciamo

esercitare i bambini con il calcolo mentale, suggeriamo loro di riflettere prima di dare il risultato di un'operazione. Se, per esempio, chiediamo il risultato di $23 + 77$, molti bambini rispondono istintivamente 90 invece di 100, perché addizionano $20 + 70$ e non aggiungono $3 + 7$.

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI: OPERAZIONI INVERSE

■ Ricordiamo ai bambini che l'addizione e la sottrazione sono operazioni inverse. Riprendiamo l'attività sugli "amici del 100" e scriviamo alla lavagna:

$$25 + 75 = \dots$$

Chiediamo ai bambini di indovinare il totale e poi scriviamo le operazioni inverse:

$$100 - 25 = \dots$$

$$100 - 75 = \dots$$

Osserviamo se gli alunni dicono i risultati corretti (75 e 25) senza fare calcoli.

■ Facciamo altri esempi con numeri a una cifra per far comprendere agli allievi che utilizzare le operazioni inverse può aiutare a velocizzare i calcoli, per esempio: se $6 + 4 = 10$ allora $10 - 4 = 6$

■ Invitiamo i bambini, suddivisi in gruppi da tre, a trovare strategie per eseguire a mente in modo veloce le addizioni e le sottrazioni e poi a esporre tali strategie alla classe.

LA STIMA DEL RISULTATO, LA PROVA E LE PROPRIETÀ DELLE ADDIZIONI E DELLE SOTTRAZIONI

■ Ricordiamo che la prova dell'addizione si esegue applicando la proprietà commutativa e quella della sottrazione sommando il sottraendo e il resto, quindi facciamo esercitare i bambini.

■ Quando hanno compreso come fare le prove delle due operazioni, proponiamo di eseguirle con la calcolatrice per non costringerli a un carico eccessivo di lavoro.

■ Per potenziare il calcolo mentale, facciamo lavorare i bambini a coppie. A turno, uno propone all'altro una sottrazione o un'addizione e l'altro deve stimare il risultato dell'operazione. Inoltre, se lo ritiene opportuno e utile, può applicare le proprietà commutativa, associativa o dissociativa dell'addizione e la proprietà distributiva della sottrazione.

■ Cerchiamo di non fare eseguire ai bambini troppe esercitazioni scritte sul quaderno sulle proprietà delle operazioni, ma proponiamo di applicarle mentalmente organizzando giochi e attività in gruppi.

■ Consegniamo ai bambini la **scheda 1**.

SPAZIO E FIGURE

Obiettivi

- Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
- Riconoscere gli angoli, i lati e i vertici dei poligoni.
- Conoscere il perimetro dei poligoni.

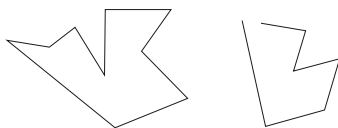
I POLIGONI CON GLI OCCHIALI

■ Dopo aver affrontato il concetto di angolo e quelli di punto, retta e piano, questo mese introduciamo il concetto di poligono.

Il poligono (dal greco *polygonon*, da *polys* = molti e *gonon* = angolo) è una figura geometrica piana, formata da una porzione di piano delimitata da una poligonale (linea spezzata chiusa semplice). Ha due dimensioni: la lunghezza e la larghezza.

■ Invitiamo i bambini a rappresentare su un foglio l'immagine mentale che hanno del concetto di poligono e analizziamo le loro rappresentazioni.

■ Disegniamo alla lavagna due figure:



Invitiamo i bambini a osservarle e facciamo alcune domande:

- Che cos'è un poligono?
- Le due figure disegnate sulla lavagna sono entrambe dei poligoni? Perché?

■ Dopo aver sentito i loro pareri, precisiamo che solo il primo è un poligono, perché è una parte di piano delimitata da una linea poligonale chiusa semplice (cioè non intrecciata). È importante che i bambini comprendano che i poligoni, essendo figure piane, hanno due dimensioni: sono, in altre parole, le figure che disegniamo sul foglio. Evitiamo di fare l'esempio del foglio di carta come figura piana perché non ha due dimensioni bensì tre: la lunghezza, la larghezza e l'altezza, cioè lo spessore (anche se ridotto) della carta. Stimoliamo i bambini a discutere su questi aspetti.

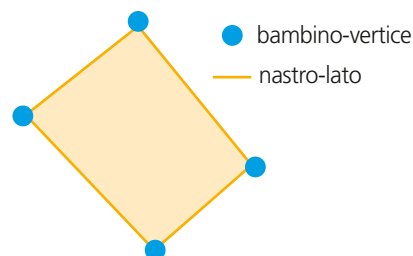
■ Sappiamo che i poligoni sono oggetti matematici astratti che rendiamo concreti attraverso rappresentazioni. Facciamo indossare ai bambini gli occhiali della matematica costruiti il mese scorso (vedi "La Vita Scolastica", n. 3, novembre 2017) e invitiamoli a vedere, immaginare e poi disegnare su un foglio i poligoni.

■ Se abbiamo la LIM, fotografiamo i disegni, proiettiamoli e analizziamoli insieme alla classe. In alternativa, attacchiamo i disegni alla lavagna o a una parete con del nastro adesivo.

■ Invitiamo ciascun bambino a nominare e descrivere le figure geometriche che ha disegnato, annotiamo le osservazioni e portiamo l'attenzione sulle parti che compongono i poligoni: vertici, lati, angoli e superficie.

■ Per rappresentare questi concetti, organizziamo un'attività all'aperto o in palestra. Consegniamo otto nastri colorati a otto bambini e invitiamoli a costruire due poligoni come quello qui sotto.

I vertici di ciascun poligono saranno rappresentati da un alunno e ogni lato da un nastro che i bambini tenderanno.



■ Suddividiamo gli altri allievi in due gruppi, ciascuno associato a uno dei due poligoni: ogni gruppo si sposterà, secondo le nostre indicazioni, vicino ai vertici, lungo i lati, in un angolo o nella superficie interna. Gli alunni si scambiano poi i ruoli; l'attività terminerà quando tutti avranno rappresentato almeno una volta i vertici di uno dei due poligoni.

■ Possiamo ripetere l'attività creando altri poligoni con più di quattro lati. Tornati in classe, invitiamo i bambini a rappresentare sul quaderno l'attività svolta e facciamo scrivere nelle zone corrispondenti i termini *lato*, *vertice*, *angolo* o *superficie*.

■ Consegniamo agli alunni la **scheda 2** e la **scheda 3**.

IL PERIMETRO DEI POLIGONI

■ Avviamo una conversazione per capire quali conoscenze i bambini possiedono sul concetto di perimetro. Poi, in palestra o all'aperto, costruiamo un poligono con 4 coni (che rappresentano i vertici) e uno spago (con cui formare i lati). Chiediamo ai bambini come possiamo misurare il suo contorno. Suddividiamo la classe in gruppi di tre bambini e invitiamoli a confrontare le proprie idee e a trovare un modo per misurarlo.

Alla fine dell'attività, ciascun gruppo espone alla classe la soluzione che ha trovato.

■ In palestra, proponiamo ai bambini di camminare, correre, fare dei saltelli sulle linee che delimitano il campo di pallavolo e poi misuriamone il perimetro utilizzando una bindella di 20 m.

■ In classe, dividiamo i bambini a coppie,

distribuiamo dei disegni di poligoni e dei pezzi di nastri colorati. Invitiamo i bambini a tracciare con il nastro il contorno dei poligoni e poi a distenderlo e misurarne la lunghezza con il righello. Queste esperienze permettono ai bambini di comprendere che il perimetro è la misura del contorno di un poligono e si ottiene sommando la lunghezza di tutti i lati. Spieghiamo ai bambini che il termine *perimetro* deriva dal greco *peri* (intorno) e *métron* (misura).

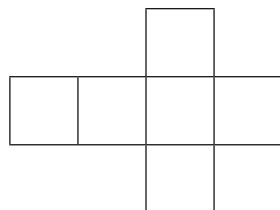
Consegniamo la **scheda 4**.

Obiettivo

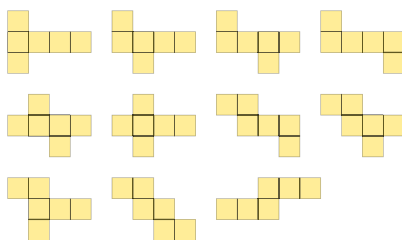
- Costruire modelli materiali di figure solide.

GLI SVILUPPI DEL CUBO

Suddividiamo i bambini in gruppi da tre e consegniamo a ciascun gruppo una fotocopia dello sviluppo di un cubo:



Chiediamo se, secondo loro, possiamo realizzare altri sviluppi. Lasciamo confrontare i bambini e poi consegniamo una fotocopia degli 11 possibili sviluppi di un cubo che si possono realizzare.



Invitiamoli a sceglierne uno e a fare due disegni uguali su due fogli a quadretti utilizzando il righello. Facciamone ritagliare e piegare uno lungo le linee e chiuderlo con lo scotch in modo da ottenere un cubo.

L'Atelier

Costruiamo un biglietto natalizio

Con questa attività, i bambini hanno la possibilità di "vedere" mentalmente oggetti tridimensionali pur lavorando sul piano. Realizzando un biglietto natalizio, osservano il passaggio dalle figure piane (2D) a quelle solide (3D) e viceversa.

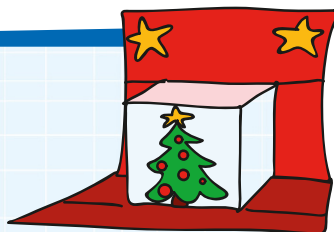
Che cosa serve

Un foglio di cartoncino A4 rosso e uno bianco, forbici, colla, colla glitter, matite colorate e pennarelli color oro e argento.

Come si fa

1. Pieghiamo a metà il cartoncino bianco e disegniamo un quadrato di lato 10 cm in modo che la piega rappresenti uno dei lati. Tagliamo lungo i tre lati, poi distendiamo il cartoncino in modo da ottenere un rettangolo.
2. Sul rettangolo ottenuto, facciamo disegnare e poi colorare dei motivi natalizi.
3. Pieghiamo a metà il cartoncino rosso e poi distendiamolo. Decoriamo anche questo con motivi natalizi.
3. Incolliamo i lati corti del cartoncino bianco sul cartoncino rosso, avendo cura di far corrispondere le pieghe centrali. Attenzione, bisogna incollare soltanto i lati del rettangolo bianco (per facilitare l'operazione, creiamo delle alette) e non tutto il rettangolo.
4. Piegando a metà il cartoncino rosso, quello bianco si piegherà a formare un cubo.

I bambini vedono così un rettangolo (2D) che si trasforma in cubo (3D). È importante proporre attività di questo tipo per permettere ai bambini di capire il rapporto che esiste tra le figure piane e quelle solide.



Ciascun gruppo presenterà alla classe lo sviluppo e il cubo che ha realizzato.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Obiettivo

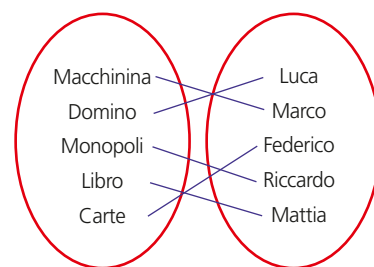
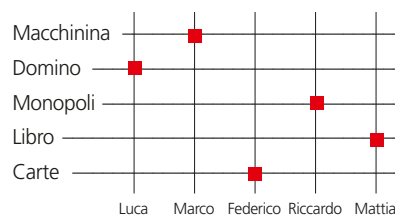
- Rappresentare relazioni.

IN QUANTI MODI POSSO RAPPRESENTARE RELAZIONI

Per rappresentare relazioni, spesso utilizziamo le tabelle e i grafici, ma possiamo presentare ai bambini altre modalità. Leggiamo la seguente situazione:

Andrea vuole regalare 5 cose diverse ai suoi 5 amici per il loro compleanno. Pensa di comprare un modello di automobile per Marco, un domino per Luca, il Monopoli per Riccardo, un libro di avventure per Mattia e un mazzo di carte per Federico.

Presentiamo agli alunni le seguenti rappresentazioni.



Suddividiamo i bambini in gruppi da tre e chiediamo di confrontare le proprie idee e di trovare un altro modo per rappresentare la situazione descritta.

Proponiamo ai gruppi di inventare situazioni in cui ci siano delle relazioni da rappresentare. Svolgendo questa attività, i bambini comprendono che le relazioni possono essere rappresentate in vari modi e in futuro questo potrà essere utile quando devono risolvere un problema.



MULTIPLICAZIONE

PERCORSI

MISURE DI LUNGHEZZA E TEMPO

PERIMETRO

NUMERI

Obiettivo

- Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali e applicando le relative proprietà.

MULTIPLICAZIONI

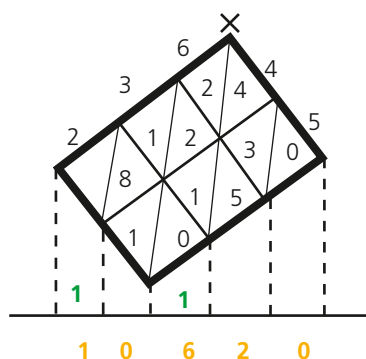
■ Spieghiamo le moltiplicazioni per 10 e per 100 e facciamo esercitare i bambini. Poi riprendiamo le proposte di "La Vita Scolastica", nn. 4-5, dicembre-gennaio 2016/2017 e proponiamo ai bambini di eseguire delle moltiplicazioni con numeri a 3 cifre al moltiplicando e 2 al moltiplicatore sia con le matrici...

x	100	30	2
20	2000	600	40
5	500	150	10

$$132 \times 25 =$$

$$2000 + 600 + 40 + 500 + 150 + 10 = 3300$$

sia a con il metodo gelosia.



$$236 \times 45 = 10620$$

■ Infine lavoriamo sulle moltiplicazioni in colonna. Presentando diversi algoritmi, diamo a ciascun bambino la possibilità di

scegliere l'algoritmo che preferisce, quello che gli permette di eseguire in modo facile e veloce le moltiplicazioni.

■ Per potenziare il calcolo mentale, facciamo lavorare i bambini a coppie. A turno, un bambino propone all'altro una moltiplicazione e il compagno deve stimarne il risultato. Inoltre, se lo ritiene opportuno e utile, può applicare le proprietà commutativa, associativa, dissociativa o distributiva della moltiplicazione.

■ Consegniamo ai bambini la **scheda 5**. Se qualche bambino non riesce a fare la stima del risultato delle moltiplicazioni, proponiamogli di esercitarsi con operazioni che abbiano due cifre al moltiplicando e una al moltiplicatore e di utilizzare i facsimile di monete e banconote di euro. Al bambino verrà spontaneo applicare la proprietà distributiva perché

moltiplicherà prima le banconote e poi le monete. Infine, troverà la somma dei due numeri.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Obiettivo

- Misurare grandezze (lunghezze) utilizzando sia unità di misura arbitrarie, sia unità di misura e strumenti convenzionali (metro).

CONOSCIAMO IL LUPO UBALDO

■ Aiuteremo i bambini a raggiungere gli obiettivi didattici attraverso la narrazione e a esperienze concrete.

Il personaggio fantastico di Lupo Ubaldo accompagnerà i bambini in un percorso di 3 mesi che li porterà a conoscere e



BOX 1

Le avventure di Lupo Ubaldo

Lupo Ubaldo è il capo di un branco di lupi che vivono in una grotta sul monte Baldo.

Un giorno, Lupo Ubaldo si reca nel paese di Malcesine in cerca di cibo. Per entrare nel paese, il lupo deve dare una moneta d'oro alle due guardie che sorvegliavano l'ingresso, oppure dire la parola segreta "Malsesen".

Non conoscendo questa parola, Lupo Ubaldo si nasconde tra il fieno del carro di un contadino che conosce la parola segreta e così riesce a entrare nel paese. Lì trova tanti animali che cattura e rinchiusa in un sacco per portarli via con sé. Mentre corre per le vie di Malcesine, Lupo Ubaldo non si accorge di entrare nel vicolo Picalof, una strada che all'inizio è larga e poi diventa sempre più stretta, e rimane incastrato nella parte più stretta del vicolo con il suo sacco pieno di animali.

Arriva un fabbro; vede il lupo incastrato e gli dice che non lo ucciderà se libera gli animali e promette di non tornare più a Malcesine.

Lupo Ubaldo giura che non metterà più una zampa nel paese e così riesce a liberarsi.

utilizzare le misure di valore, lunghezza, capacità, massa e tempo; ad acquisire il concetto di perimetro dei poligoni; a progettare ed eseguire percorsi.

Inoltre, Lupo Ubaldo coinvolgerà i bambini in attività di *problem solving*, chiedendo il loro aiuto per risolvere i problemi che deve affrontare quotidianamente.

Consegniamo e poi leggiamo ai bambini una fotocopia della storia riportata nel **Box 1**, che utilizzeremo per progettare le attività didattiche dei prossimi mesi. Dopo aver raccontato la storia ai bambini, facciamola drammatizzare e poi chiediamo ai bambini di rappresentare alcuni passaggi con dei disegni.

Cominciamo quindi a trattare le misure di valore e di lunghezza.

Affrontiamo le misure di valore chiedendo ai bambini quale moneta utilizzerebbe attualmente Lupo Ubaldo per entrare nel paese di Malcesine.

Annotiamo le loro risposte e poi proponiamo agli alunni di analizzare i numeri riportati su alcuni scontrini, di comporne altri con i facsimile di banconote, monete di euro e centesimi e poi scriverli sul quaderno. Con queste attività introduciamo i numeri decimali, che approfondiremo in seguito.

Consegniamo e facciamo svolgere ai bambini la **scheda 6**.

Per affrontare le misure di lunghezza, riportiamo l'attenzione dei bambini sul vicolo Picalof della storia e chiediamo:

- Se Lupo Ubaldo avesse saputo le misure del vicolo, sarebbe rimasto incastrato?
- Con che cosa poteva misurare la larghezza del vicolo?

Ascoltiamo le loro risposte.

Dividiamo i bambini a coppie, consegniamo a ciascuna coppia un metro di carta e proponiamo di misurare alcuni oggetti che troviamo in classe (banchi, finestre, porta, lavagna...), quindi misuriamo insieme la lunghezza e la larghezza dell'aula.

Chiediamo ai bambini se per misurare la lunghezza del temperino, dell'astuccio, del corridoio, dell'aula e di una strada utilizzerebbero il metro o altro. Ascoltiamo le loro proposte.

Con l'aiuto di alcuni gomitoli di spago grosso, costruiamo insieme il decametro utilizzando il metro.

Poi, costruiamo l'ettometro utilizzando il decametro.

Spieghiamo ai bambini che questi sono due multipli del metro e che servono a misurare lunghezze maggiori.

In classe, facciamo un disegno alla lavagna per rappresentare il chilometro come lunghezza pari a 10 ettometri. Poi invitiamo i bambini a rappresentare le esperienze sul quaderno e a scrivere i multipli del metro e come li hanno ottenuti:

$$1 \text{ dam} = 10 \text{ m}$$

$$1 \text{ hm} = 10 \text{ dam}$$

$$1 \text{ Km} = 10 \text{ hm}$$

Ricordiamo che i prefissi *deca*, *etto* e *kilo* derivano dal greco antico e significano rispettivamente dieci, cento e mille.

Facciamo poi lavorare i bambini sulle **schede 7 e 8**.

SPAZIO E FIGURE

Obiettivi

- Eseguire un percorso partendo dalla descrizione orale o dal disegno.
- Descrivere un percorso che si sta facendo e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

INVENTIAMO PERCORSI!

Disponiamo alcuni attrezzi in palestra, suddividiamo i bambini in gruppi da tre e diciamo di inventare un percorso. Un gruppo alla volta, prima lo descrivono e poi lo fanno eseguire ai compagni. In classe proponiamo di disegnare i percorsi che hanno ideato.



L'ANGOLO DEI PROBLEMI

Le tappe di Lupo Ubaldo

Suddividiamo i bambini in gruppi da tre e proponiamo un problema da risolvere.

Lupo Ubaldo, per andare dal monte Baldo a Malcesine, ha fatto 3 tratti di strada di lunghezze differenti:

- il primo di 1000 metri,
- il secondo di 12 ettometri,
- il terzo di 25 decametri.

Scegli la tappa che secondo te è più lunga e spiega il perché della tua scelta.

I bambini discutono e confrontano le idee su quanto hanno appreso sulle misure di lunghezza.

È importante che gli alunni comprendano bene la differenza esistente tra 1 kilometro, 1 ettometro, 1 decametro e 1 metro per riuscire a fare un confronto tra le lunghezze delle tre tappe, trovare la soluzione e motivarla.

LA DIDATTICA CONTINUA SUL WEB



www.lavitascolastica.it > Didattica

Cerca risorse



- *Strumenti* > Costruire un dado
- *Strumenti* > Immagini di euro
- *Strumenti* > Misure di lunghezza



Scheda 1

LE ADDIZIONI E LE SOTTRAZIONI

- Fai la stima del risultato. Esegui poi le operazioni con il metodo che più ti piace (in colonna, con il metodo della scomposizione...) e scrivi l'operazione della prova che eseguirai con la calcolatrice. Applica le proprietà quando lo ritieni opportuno.

ADDIZIONE	STIMA	PROVA
$437 + 7 + 38 + 348 =$	830	$7 + 38 + 437 + 348 = 830$
$23 + 657 + 6 + 145 =$		
$9 + 234 + 46 + 436 =$		
$362 + 8 + 594 + 76 =$		
$45 + 97 + 194 + 518 =$		
$432 + 234 + 19 + 5 =$		
$734 + 84 + 123 + 4 =$		

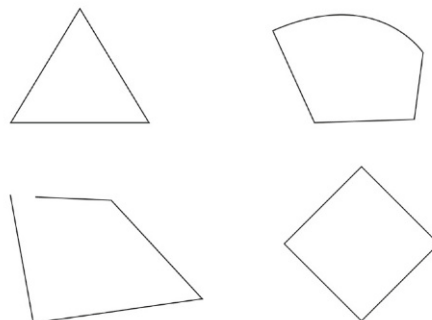
SOTTRAZIONE	STIMA	PROVA
$670 - 123 =$	547	$123 + 547 = 670$
$697 - 245 =$		
$472 - 128 =$		
$947 - 276 =$		
$898 - 379 =$		
$482 - 285 =$		
$436 - 184 =$		

ESEGUIRE ADDIZIONI E SOTTRAZIONI CON ALGORITMI DIVERSI.

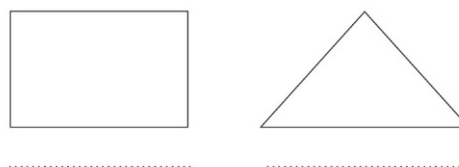
Scheda 2

I POLIGONI E LE LORO PARTI

- Colora le superfici dei poligoni.



- Scrivi il nome di ciascun poligono sui puntini. Colora di rosso i vertici, di blu i lati e di giallo la superficie.

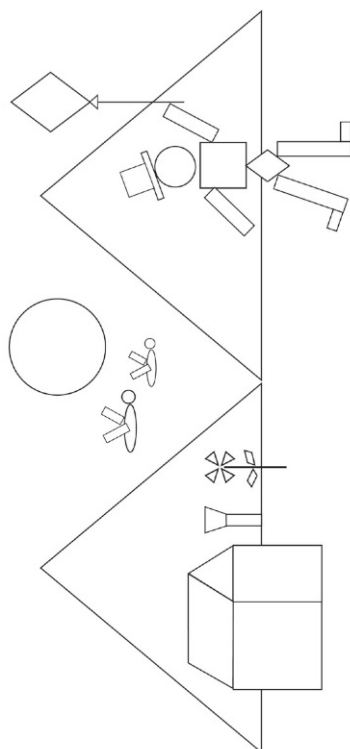


RICONOSCERE I POLIGONI E LE LORO PARTI.

Scheda 3

UN BAMBINO E IL SUO AMBIENTE

- Colora di verde i rettangoli, di azzurro i quadrati e di arancione i triangoli. Colora poi le altre figure come preferisci.

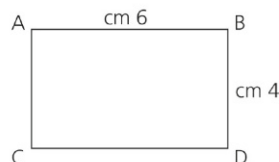


RICONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE PIANE.

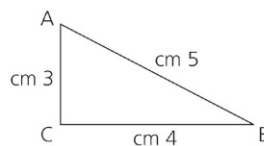
Scheda 4

IL PERIMETRO DEI POLIGONI

- Scrivi il nome dei poligoni e la lunghezza del perimetro delle due figure. Spiega come hai trovato il perimetro.



Questa figura è un
 Il perimetro è uguale a cm
 Per calcolarlo ho fatto così:



Questa figura è un
 Il perimetro è uguale a cm
 Per calcolarlo ho fatto così:

RICONOSCERE UN POLIGONO E SAPER TROVARE IL SUO PERIMETRO.



Scheda 5

LE MOLTIPLICAZIONI

- Fai la stima del risultato. Esegui poi le seguenti moltiplicazioni con il metodo che più ti piace (in colonna, con le matrici, a gelosia) e scrivi l'operazione della prova che eseguirai con la calcolatrice. Applica le proprietà quando lo ritieni opportuno.

MOLTIPLICAZIONE	STIMA	PROVA
$56 \times 72 =$	4032	$72 \times 56 = 4032$
$47 \times 16 =$		
$72 \times 28 =$		
$34 \times 26 =$		
$18 \times 39 =$		
$42 \times 25 =$		
$84 \times 12 =$		
$62 \times 24 =$		
$123 \times 24 =$		

ESEGUIRE MOLTIPLICAZIONI UTILIZZANDO ALGORITMI DIVERSI.

Scheda 6

I NUMERI DECIMALI

- Osserva lo scontrino della spesa di Lara e calcola il totale. Lara paga con una banconota da 20 €. Scrivi sullo scontrino il resto che Lara riceve.

Supermercato BuonaSpesa
Via del Risparmio, 101 - Milano

	PREZZO
Insalata	€ 0,98
Pesche	€ 2,28
Prosciutto	€ 2,45
Crostata	€ 2,79
Pizza	€ 5,79
Biscotti	€ 0,84
TOTALE	€

CONTANTE € 20,00
RESTO €

UTILIZZARE I NUMERI DECIMALI.

Scheda 7

LE MISURE DI LUNGHEZZA/1

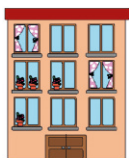
- Inserisci sui puntini una delle seguenti marche: chilometro (km), ettometro (hm), decametro (dam) o metro (m).



La distanza tra Roma e Milano in linea d'aria è di circa 478



La lunghezza del recinto della scuola è di 8



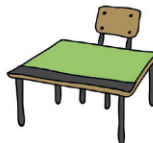
L'altezza di questa casa è di 13

OPERARE CON I MULTIPLI DEL METRO.

Scheda 8

LE MISURE DI LUNGHEZZA/2

- Inserisci sui puntini una delle seguenti marche: metro (m), decimetro (dm), centimetro (cm) o millimetro (mm).



La lunghezza del tuo banco è di 1

La lunghezza del tuo temperino è di 20



La lunghezza del tuo astuccio è di 20

La lunghezza di un quaderno è di 3



OPERARE CON IL METRO E I SUOI SOTTOMULTIPLI.