

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA classe quarta  
MATEMATICA**

**NUMERI**

COMPETENZE IN USCITA Comprende l'importanza del valore posizionale delle cifre.  
Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e intuisce che gli strumenti matematici sono utili per operare nella realtà.  
Utilizza il calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e decimali (valutando l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice ).  
Comprende ed utilizza in modo consapevole il linguaggio e i simboli matematici.

1° QUADRIMESTRE		2° QUADRIMESTRE	
ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Conoscere il sistema di notazione decimale e posizionale dei numeri. Conoscere l'esistenza di altri sistemi di notazione dei numeri. Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri entro le centinaia di migliaia. Conoscere gli algoritmi di calcolo. Conoscere le proprietà delle operazioni. Conoscere le strategie per il calcolo mentale Apprendere la tecnica della divisione con due cifre al divisore. Riconoscere multipli ,divisori e numeri primi.	-i numeri -i numeri naturali entro le centinaia di migliaia.  -le operazioni con numeri naturali	Comprendere il concetto di frazione ,operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri decimali. Conoscere gli algoritmi di calcolo con i numeri decimali	Le frazioni -i numeri decimali -le operazioni con i numeri decimali

**SPAZIO E FIGURE**

COMPETENZE IN USCITA Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture, utilizzando strumenti idonei per il disegno geometrico ed adeguate unità di misura.  
Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.  
Conosce ed utilizza le regole per il calcolo di perimetri e aree.  
Sa usare le unità di misura convenzionali.

ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Individuare simmetrie . -Realizzare figure simmetriche, traslate,ruotate ed operare con esse. -Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. -Conoscere ed utilizzare gli elementi geometrici fondamentali (punto-retta-piano) -Conoscere e misurare gli angoli. -Costruire ,rappresentare,classificare poligoni: triangoli e quadrilateri	Le trasformazioni geometriche -le figure piane	Calcolare il perimetro di triangoli e quadrilateri. - Riconoscere figure congruenti, equivalenti isoperimetriche -Misure di superficie. -Calcolare l'area di triangoli e quadrilateri	-perimetro -figure congruenti,isoperimetriche, Equiestese -le superfici: il metro quadrato -area dei poligoni

**RELAZIONI, DATI E PREVISIONI**

COMPETENZE IN USCITA Utilizza rappresentazioni di dati e le sa usare in situazioni significative per ricavare informazioni.  
Riconosce situazioni di incertezza, utilizzando le espressioni "è più probabile", "è meno probabile" e, nei casi più semplici, dando una prima quantificazione.

ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Usare tabelle per trovare le combinazioni possibili. Classificare oggetti,figure,numeri realizzando rappresentazioni. -Formulare interviste,raccogliere e rappresentare i relativi dati. -Costruire una legenda e saper leggere i dati a cui si riferisce. -Leggere,costruire,utilizzare vari tipi di grafici.	Relazioni , dati e previsioni -indagini,classificazioni e previsioni		

-Comprendere e utilizzare i concetti di moda, frequenza e di media aritmetica. - Fare previsioni , registrare e confrontare i dati.			
<b>PROBLEMI</b>			
<b>COMPETENZE IN USCITA</b> Affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni. Risolve facili problemi mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento eseguito.			
ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Riconoscere situazioni problematiche Analizzare il testo e i dati di un problema.	Problemi	Operare con le misure di lunghezza, massa , capacità,di tempo di valore. Conoscere ed operare con la compravendita Risolvere problemi relativi alle misure e ai costi. Risolvere problemi con due domande e due operazioni. Risolvere problemi con una domanda e più operazioni.	- Unita' di misura -risoluzione di problemi