

PROGRAMMAZIONE SETTIMANALE DAL 27/04 AL 30/04

MATEMATICA: divisioni sulla linea dei numeri ed in riga con e senza resto con l'aiuto di rappresentazioni grafiche (*Schede 1 e 2*)

Divisioni per due per introdurre il concetto di "metà" (*materiale fornito dall'insegnante*).

Confronto e ordine di numeri naturali utilizzando i simboli $> < =$ (consolidamento) (*Schede 3 e 4*)

Numerazione dell'otto e relativa tabellina illustrata.

GEOGRAFIA: la montagna.

SCIENZE: le classi del regno animale (*Scheda 5*)

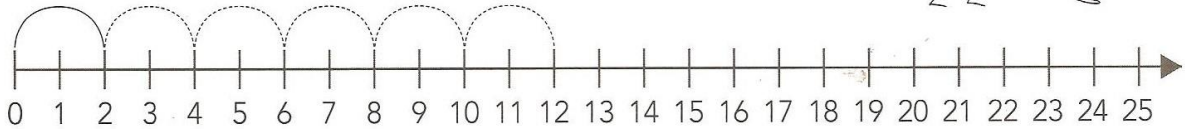
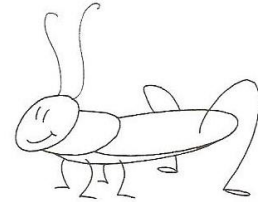
TECNOLOGIA: la tastiera e il mouse (*Scheda 6*)

SCHEDA 1

SALTA CON IL GRILLO TRILLO

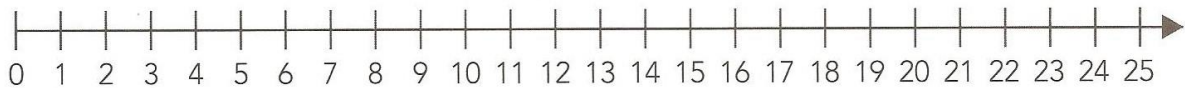
● Esegui i salti sulla linea dei numeri e completa.

- Ogni salto vale 2 passi. Quanti salti deve fare Trillo per arrivare al numero 12?



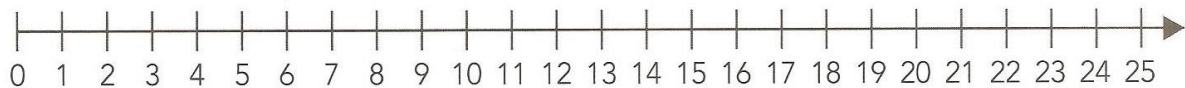
$$12 : 2 = \dots\dots\dots$$

- Ogni salto vale 3 passi. Quanti salti deve fare Trillo per arrivare al numero 21?



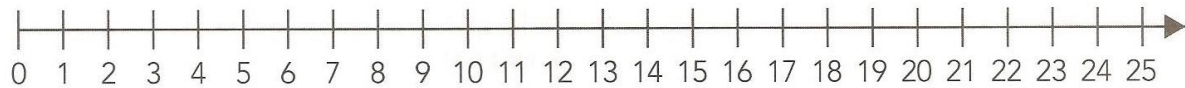
$$21 : 3 = \dots\dots\dots$$

- Ogni salto vale 4 passi. Quanti salti deve fare Trillo per arrivare al numero 24?



$$24 : 4 = \dots\dots\dots$$

- Ogni salto vale 5 passi. Quanti salti deve fare Trillo per arrivare al numero 25?



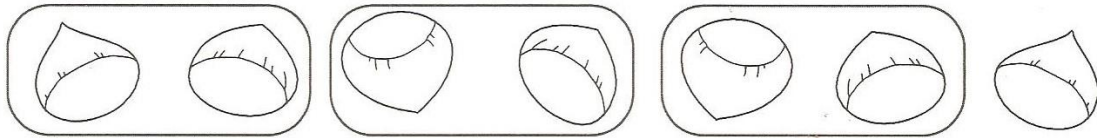
$$25 : 5 = \dots\dots\dots$$

SCHEDA 2

FRUTTI DEL BOSCO

● Raggruppa e completa.

● Raggruppa per 2, come nell'esempio, poi completa.



Il 2 nel 7 è contenuto 3 volte con il resto di 1

$$7 : 2 = \dots \text{ resto } \dots$$

● Raggruppa per 3.



Il 3 nel 9 è contenuto volte con il resto di 0

$$9 : 3 = \dots \text{ resto } \dots$$

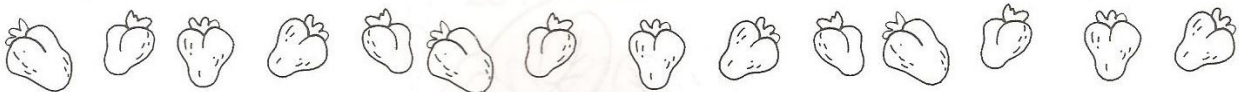
● Raggruppa per 4.



Il 4 nell'..... è contenuto volte con il resto di

$$\dots : 4 = \dots \text{ resto } \dots$$

● Raggruppa per 5.



Il 5 nel è contenuto volte con il resto di

$$\dots : 5 = \dots \text{ resto } \dots$$

SCHEDA 3

MAGGIORE - MINORE - UGUALE

● Metti il segno $>$, $<$ o $=$ tra i due numeri di ciascuna coppia

33 34

12 21

44 51

66 67

13 1

27 72

81 18

99 100

86 68

75 57

57 77

29 92

33 22

29 12

46 64

59 95

60 10

70 20

80 79

34 90

26 100

35 1

41 14

53 35

60 6

59 91

69 74

71 85

49 59

13 31

18 81

29 34

37 73

42 24

51 15

68 86

57 75

49 94

SCHEDA 4

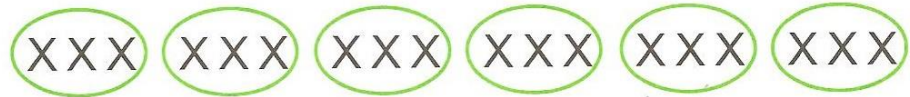
DIVISIONE E PARTIZIONE

● Esegui e completa, come nell'esempio.

$8 : 2 = 4$



$18 : 3 = 6$



$10 : 2 = \dots\dots\dots$

$20 : 5 = \dots\dots\dots$

$18 : 2 = \dots\dots\dots$

$12 : 3 = \dots\dots\dots$

$16 : 4 = \dots\dots\dots$

$15 : 3 = \dots\dots\dots$

$24 : 4 = \dots\dots\dots$

$10 : 5 = \dots\dots\dots$

$16 : 2 = \dots\dots\dots$

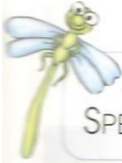
$21 : 3 = \dots\dots\dots$

$8 : 4 = \dots\dots\dots$

SCHEDA 5

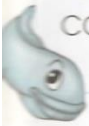
Le classi del regno animale

INSETTI



SONO PICCOLI, LEGGERI.
SPESSE HANNO ALI PER VOLARE.

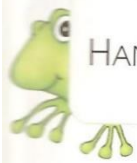
PESCI



VIVONO IN ACQUA, HANNO IL
CORPO RICOPERTO DI SQUAME,
LA CODA E LE PINNE.



ANFIBI



POSSONO VIVERE SIA IN ACQUA
SIA SULLA TERRAFERMA.
HANNO IL CORPO RICOPERTO DI
PELLE NUDA.

UCCELLI



SONO RICOPERTI DI PENNE E
PIUME.
HANNO IL BECCO; DEPONGONO
LE UOVA E LE COVANO.
HANNO DUE ARTI TRASFORMATI
IN ALI.

MOLLUSCHI



HANNO IL CORPO MOLLE, SONO
PRIVI DI SCHELETRO.
A VOLTE SONO PROTETTI DA
GUSCI O CONCHIGLIE.

RETTILI



HANNO IL CORPO RICOPERTO
DI SCAGLIE E PROTETTO DA
UNA CORAZZA.
POSSONO ANCHE NON AVERE LE
ZAMPE E MUOVERSI STRISCIANDO.
DEPONGONO LE UOVA.

MAMMIFERI



HANNO IL CORPO RICOPERTO DA
PELLE E PELI, DUE O QUATTRO
ZAMPE E SPESSE LA CODA.
ALLATTANO E CURANO A LUNGO I
PROPRI FIGLI.
ANCHE L'UOMO È UN
MAMMIFERO.

X OSSERVA E COMPLETA AGGIUNGENDO LA CLASSE A CUI APPARTENGONO GLI ANIMALI RAFFIGURATI.



SCHEDA 6

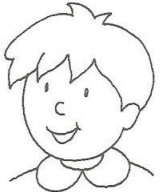
LA TASTIERA E IL MOUSE

● Osserva attentamente la tastiera del computer, poi segna con una X se le frasi sono vere (V) oppure false (F).


- La tastiera è un insieme di tasti alfabetici e numerici. V F
- La tastiera è un apparecchio che mostra i dati immessi nel computer. V F
- La tastiera serve per inserire dati nel computer. V F
- La tastiera è un insieme di caratteri che servono a dare effetti speciali al testo. V F

● Riguardo al mouse uno di questi bambini non dice la verità; segnalo con una X.


Il mouse è un piccolo apparecchio collegato al computer.



Il mouse ha 2 pulsanti che si "cliccano" per "puntare" una posizione sullo schermo.



Trascinare il mouse significa muoverlo tenendo premuto il pulsante.



Il mouse e la tastiera sono la stessa cosa.

