

VALUTAZIONE
**PROVE
INTERMEDIE**

MATEMATICA CLASSE 4



RAFFAELLO
SCUOLA

NOME: _____

COGNOME: _____

Obiettivi: Conoscere e saper utilizzare i numeri.

“Numeri”

1. Completa con i numeri giusti.

precedente	numero	successivo
4 204
.....	13 000
312 724

2. Cerchia in ciascuna riga di rosso il numero maggiore e di blu quello minore.

2 671 1 910 1 990 1 820 2 028 1 742

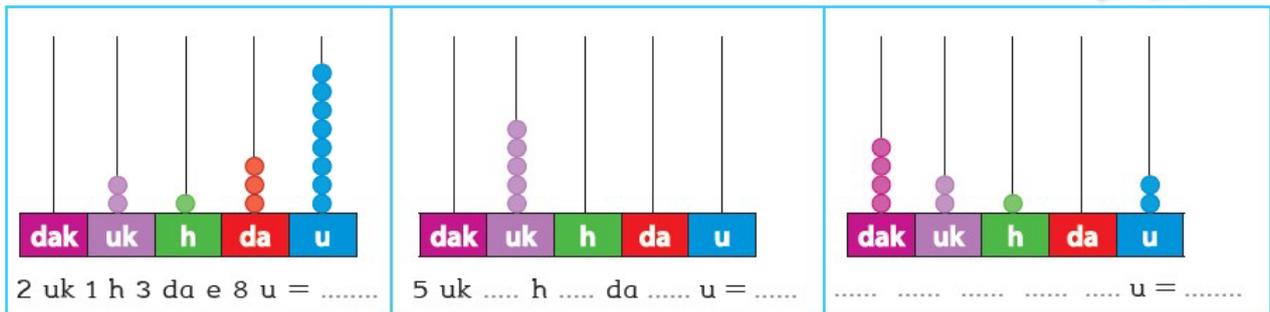
15 680 15 860 15 750 1 550 15 790 15 690

572 000 573 400 573 800 573 600 573 500.

3. Tra i numeri indicati scegli quello adatto e completa.

1 022 2 021 2 201	468 684 864	2 189 8 912 1 818	2 430 3 420 4 203	983 893 839
1 220 >	690 <	2 350 <	3 240 >	872 >

3. Scrivi il numero rappresentato sull'abaco.



2 uk 1 h 3 da e 8 u =

5 uk h da u =

..... u =

.....

.....

.....

4. In ogni numero indica il valore della cifra sottolineata. Segui l'esempio.

1 300 3 h =

2 803 2 =

1 624 =

3 457 =

5. In ogni numero cerchia la cifra indicata.

7 dak → 172 437

1 hk → 131 896

6 u → 18 676

9 uk → 109 199

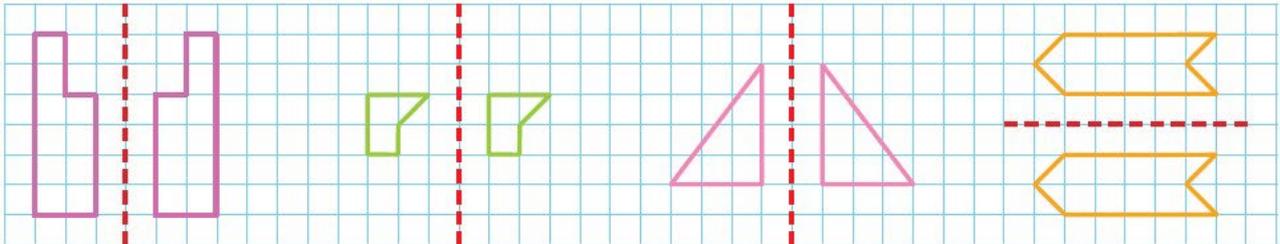
3 da → 31 530

4 h → 15 424

Obiettivi: Riconoscere e denominare figure geometriche.

“Spazio e figure”

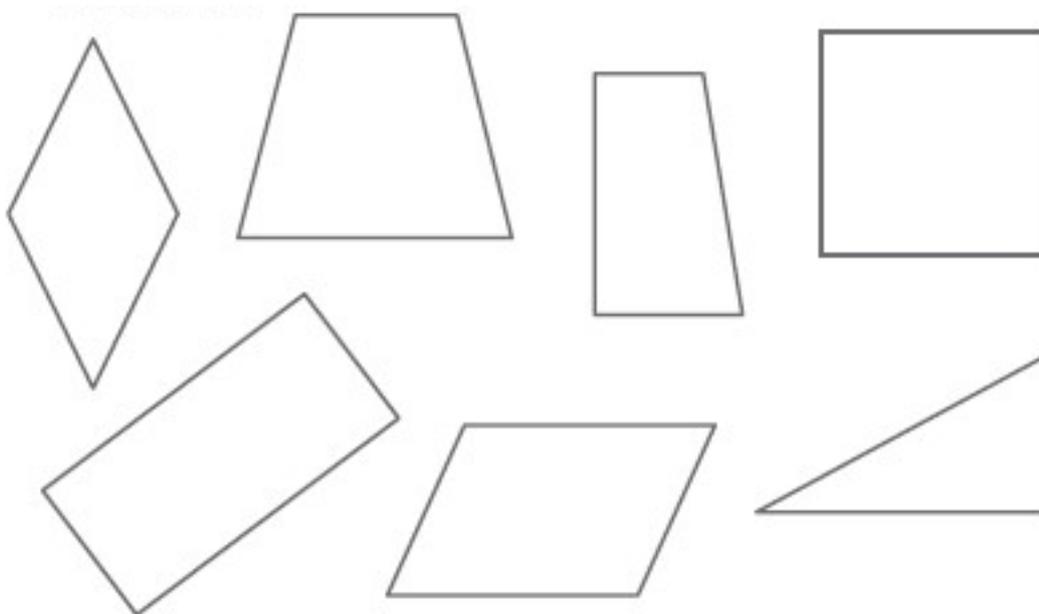
1. Colora le figure simmetriche.



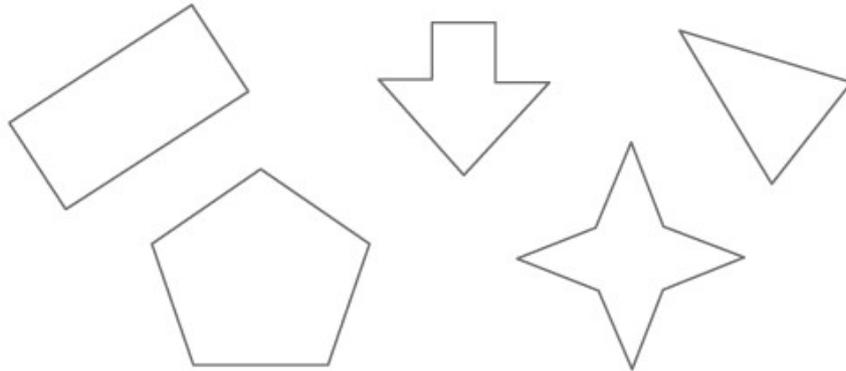
2. Leggi le caratteristiche e, per ogni tipo di retta, indica VERO o FALSO.

CARATTERISTICHE	Rette parallele	Rette incidenti	Rette perpendicolari
Non si incontrano mai.	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
Mantengono sempre la stessa distanza.	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
Si incontrano in un punto.	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
Dividono il piano in quattro parti.	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F
Dividono il piano in quattro parti uguali.	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> F

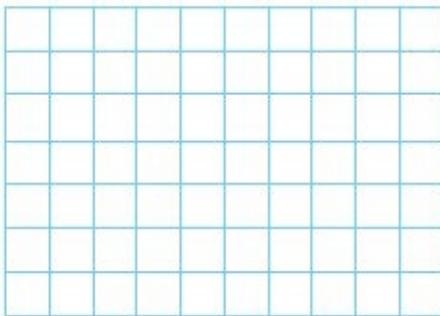
3. In ogni figura colora gli angoli interni.



4. Prolunga i lati e colora di rosso gli angoli interni concavi e di giallo quelli convessi interni.

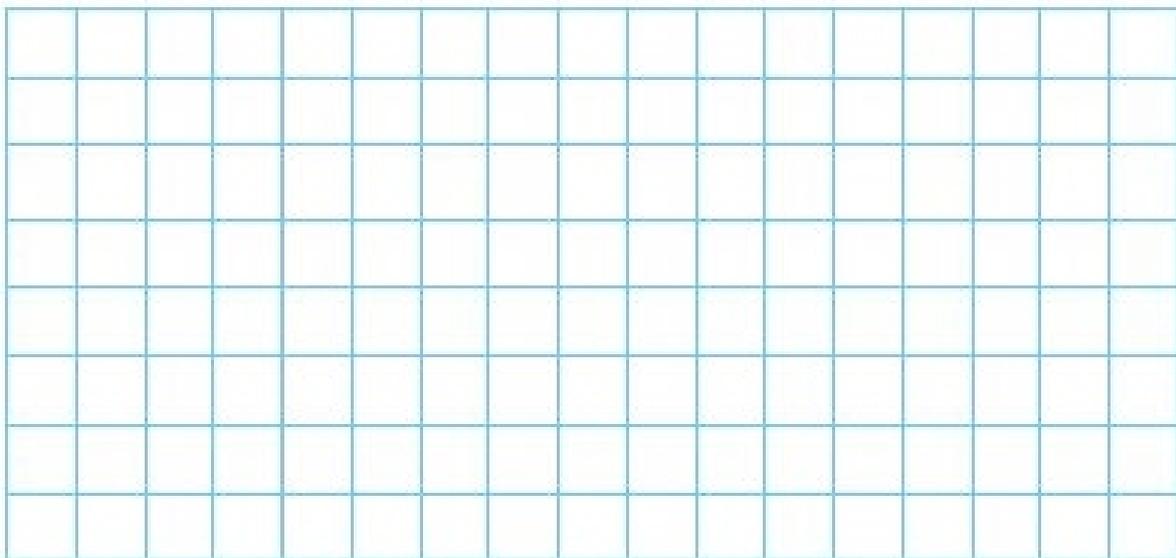


5. A che cosa corrisponde un angolo giro? Disegna e completa.



Un angolo giro misura
ed è uguale a:
- angoli retti perché
 $90^\circ \times \dots = \dots$
- angoli piatti perché
 $180^\circ \times \dots = \dots$

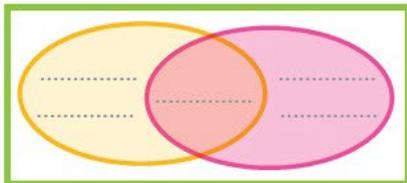
6. Con il goniometro disegna un angolo ABC di 120° .



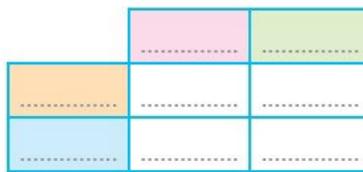
Obiettivi: Classificare elementi e riconoscere relazioni. Raccogliere dati, rappresentarli e ricavarne informazioni. Riconoscere eventi probabili.

“Relazioni a dati”

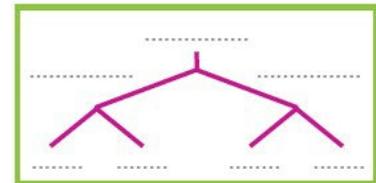
1. Scrivi il nome dei seguenti diagrammi. Poi rispondi.



.....



.....



.....

Questi diagrammi servono per rappresentare classificazioni secondo una o due caratteristiche? _____. Perché? _____

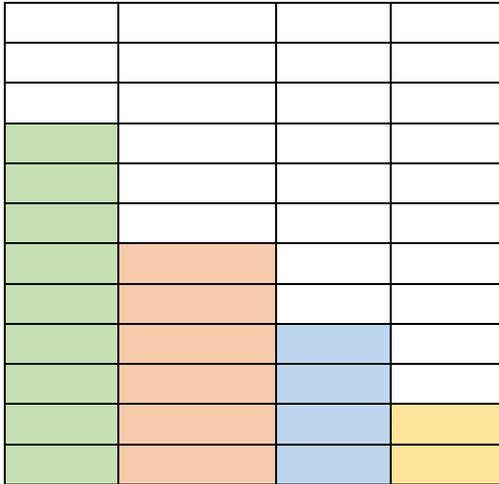
2. Collega i nomi dei diagrammi alle loro definizioni e poi alle rappresentazioni, scrivendo la lettera corretta.

<p>ISTOGRAMMA</p>	<p><input type="checkbox"/> È un grafico a colonne di diversa altezza</p>	
<p>IDEOGRAMMA</p>	<p><input type="checkbox"/> Utilizza superfici diversamente colorate per rappresentare dati</p>	
<p>AREOGRAMMA</p>	<p><input type="checkbox"/> Utilizza simboli e figure ripetuti tante volte.</p>	

3. Osserva i dati rappresentati nel grafico e completa la tabella al lato. Infine, rispondi.

L'istogramma rappresenta i programmi preferiti dai bambini.

3 bambini



- Che cosa indicano le parti colorate di verde nella prima colonna a sinistra del grafico?.....
- Come vengono rappresentati i bambini nel grafico?
- Che cosa indica la colonna colorata di arancione?
- E quella rosa?
.....
- Qual è il programma che viene scelto con maggiore frequenza?
.....
- Qual è quello che viene scelto con minore frequenza?
.....

Obiettivi: Risolvere situazioni problematiche. Misurare grandezze.

“Problemi con la misure”

Per risolvere i problemi con le misure è necessario che i dati siano espressi con la **stessa unità di misura**. Quando non lo sono si devono eseguire una o più **equivalenze**.

1. Leggi il problema con i dati espressi con la stessa unità di misura. Poi risolvi.

TESTO

Una confezione di latte contiene 12 bottiglie da 0,5 ℓ ognuno. Quanti **litri** di latte contiene in tutto?

DATI

12 =
 0,5 ℓ =
 ? =

RAGIONAMENTO E STRATEGIA RISOLUTIVA:

Conosco:

- la capacità di ogni bottiglia in litri;
- il numero delle bottiglie.

La domanda chiede di trovare

in litri. La capacità di ogni bottiglia e dell'intera confezione sono espresse con la stessa unità di misura? Sì No

Occorre l'equivalenza? Sì No

Per calcolare la capacità dell'intera confezione ripeto la capacità in litri di una bottiglia per bottiglie.

L'operazione che mi permette di ripetere è

RISOLUZIONE E RISPOSTA:

0,5 12 = → contenuto della confezione in litri

La confezione contiene ℓ di latte.

2. Leggi i problemi con dati espressi con unità di misura diverse. Poi risolvi.

TESTO

Un atleta per allenarsi per la corsa campestre corre per 6,4 **km** su una pista lunga 800 **m**. Quanti giri di pista deve fare per raggiungere la distanza prevista?

DATI

6,4 km =
 800 m =
 ? =

RAGIONAMENTO E STRATEGIA RISOLUTIVA

Conosco:

- la distanza da percorrere in chilometri;
- la lunghezza della pista in metri.

La domanda chiede di trovare

La distanza da percorrere e la lunghezza della pista sono espresse con la stessa unità di misura? Sì No

Occorre l'equivalenza? Sì No

Per calcolare il numero dei giri di pista occorre calcolare quante volte la lunghezza della pista è contenuta

L'operazione che calcola quante volte una quantità è contenuta in un'altra è

RISOLUZIONE E RISPOSTA

6,4 **km** = → **m** distanza da percorrere in metri

..... 800 = → n. di giri di pista

L'atleta deve percorrere la pista volte.