

Årsplan Radius 4. trinn 2020/21

Faglærer: Margareth Solheim Sandnes

Myklebust- barne og ungdomsskule

Kompetansemålene i matematikk er bygget opp rundt fagets seks kjerneelementer:

- Utforsking og problemløsing
- Modellering og anvendelser
- Resonnering og argumentasjon
- Representasjon og kommunikasjon
- Abstraksjon og generalisering
- Matematiske kunnskapsområder

I læreplanen er det lagt vekt på at elevene skal bli gode problemløser og oppdage sammenhenger i, og mellom fagets kunnskapsområder og andre fags kunnskapsområder. Det er disse sammenhengene som legger til rette for dybdeløring og forståelse i faget. Faget legger også til rette for at elevene skal utforske matematikken og kommunisere om den. Læreplanene knytter seg tett til elevenes hverdag og skal forberede dem på et samfunn og arbeidsliv i stadig endring. I læreplanen er det kompetansemål etter hvert trinn fordi det blir tydeligere hva elevene skal lære, og når. Læreplanen sørger for at det blir færre emner per trinn slik at alle elever får tid og anledning til å lære seg disse godt. (udir.no)

Tverrfaglege tema:

Folkehelse og livsmeistring,
Demokrati og medborgarskap

MAT014. trinn

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine. (udir.no)

Veke	Kapittel	Kompetansemål
4A 34 35 36	1.Hugsar du? Repetere hovudrekningsstrategiar. <ul style="list-style-type: none">• Tiarvenner• Tom tallinje• Tenkje linært	<ul style="list-style-type: none">• Utforske og forklare samanhengar mellom dei fire rekneartane og bruke samanhengane formålstenleg i utrekningar.• Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine.• Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte rekneuttrykk.

	<ul style="list-style-type: none"> • Addisjon • Subtraksjon 	
37 38 39 40	<p>2.Tal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tusenarar, hundrarar, tiarar og einarar • Titalssystemet • Verdier av siffera • Addere med 1, 10, 100, eller 1000 • Meir om oppstilling av addisjonsstykke og subtraksjonsstykke. • Negative tal • 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og forklare samanhengar mellom dei fire rekneartane og bruke samanhengane formålstenleg i utrekningar. • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine. • Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte rekneuttrykk. • Utforske og beskrive strukturar og mønster i leik og spel.
42 43 44 45	<p>3. Multiplikasjon og divisjon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repetere 1-, 2-, 3-, 4-, 5- og 10-gongen. • Lære 6 - og 7 -gongen. 8 - og 9 -gangen. • Lære om delingsdivisjon og målingsdivisjon. • Lære å multiplisere med tiarar og hundrarar. • Dele opp multiplikasjonsstykker. • Tekstoppgaver med blokker. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og bruke måling- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar. • Representere divisjon på ulike måtar og omsetje mellom dei ulike representasjonane. • Utforske, bruke og beskrive ulike divisjons-strategiar. • Lage algoritmar og uttrykkje dei ved bruk av variablar, vilkår og lykkjer.

<p>46 47 48</p>	<p>4. Brøk Lære om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teljar og nemnar. • Om like delar som blir ein heil til saman. • Å samanlikne brøkar. • Om likeverdige brøkar. • Om brøk som del av ei mengd. • Om brøk som del av ein heil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og bruke målings- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar.
<p>49 50 51</p>	<p>5. Geometri Lære å:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kjenne att og beskrive ein sirkel, ein sylinder og ei kule. • Kjenne att og beskrive ein terinig, eit prisme og ei pyramide. • Anslå og måle volum ved hjelp av terningar. • Lese av og bruke rutenett, kart og koordinatsystem. • Bruke koordinatsystem i ein grafteiknar • Om spegelsymmetri. • Parallellforskyve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske, beskrive og samanlikne eigenskapar ved to- og tredimensjonale figurar ved å bruke vinklar, kantar og hjørner. • Bruke ikkje-standardiserte måleiningar for areal og volum i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining. • Utforske og beskrive strukturar og mønster i leik og spel.

1 2 3	<p>Kap 6. problemløysing</p> <p>Lære å:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Løyse oppgåver ved å teikne ein modell • Sortere innhaldet i tekstar. • Løyse fleirstegsoppgåver. • Løyse fleirvalsoppgåver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og forklare samanhengar mellom dei fire rekneartane og bruke samanhengane formålstenleg i utrekningar. • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine. Utforske, beskrive og samanlikne eigenskapar ved to- og tredimensjonale figurar ved å bruke vinklar, kantar og hjørner. • Utforske og bruke målings- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar.
4B	<p>Kap 7. Måling av lengder</p> <p>Eleven skal kunne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anslå lengder i millimeter, centimeter, meter og kilometer. • Rekne om mellom meter og centimeter. • Rekne mellom kilometer og meter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og bruke måling- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar. • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine. • Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte rekneuttrykk. • Bruke ikkje-standardiserte måleiningar for areal og volum i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining.
	<p>Kap 8. Måling av masse, volum og tid.</p> <p>Eleven skal lære om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gram, hektogram og kilogram. • Liter og desiliter. • Tid: timar og minutt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og bruke måling- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar. • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine. • Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte rekneuttrykk. • Bruke ikkje-standardiserte måleiningar for areal og volum i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining.
	<p>Kap 9. Desimaltal og måling.</p> <p>Lære om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidelar og hundredelar 	<ul style="list-style-type: none"> • Utforske og bruke måling- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar. • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine.

	<ul style="list-style-type: none"> • Desimaltal og måling av volum • Desimaltal og måling av lengder • Desimaltal og måling av masse • Desimaltal og prisar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte reknestrykk. • Bruke ikkje-standardiserte måleiningar for areal og volum i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining.
	<p>Kap 10. Mønster og algebra Lære om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Likheiter og ulikheiter • Likheitsteiknet og likningar • Likningar og rekneforteljingar • Utforske talfølgjer • Utforske figurtal tabellar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte reknestrykk. • Utforske og beskrive strukturar og mønster i lek og spel. • Lage algoritmar og uttrykkje dei ved bruk av variablar, vilkår og lykkjer.
	<p>Kap 11. Statistikk Lære om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lese av og lage tabell • Lese av og lage søylediagram • Gjennomføre ei undersøking og samtale om resultatet. • Bruke rekneark til å lage tabell og søylediagram. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine.

	<p>Kap 12. Tal og rekning</p> <p>Lære om:</p> <ul style="list-style-type: none">• Addisjon og divisjon• Multiplikasjon og divisjon• Brøk og desimaltal• Algebra.	<ul style="list-style-type: none">• Utforske og forklare sammenhengar mellom dei fire rekneartane og bruke samanhengane formålstenleg i utrekningar.• Modellere situasjonar frå sin eigen kvardag og forklare tenkjemåtane sine.• Lage reknestykke til praktiske situasjonar og finne praktiske situasjonar som passar til oppgitte rekneuttrykk.
--	---	---