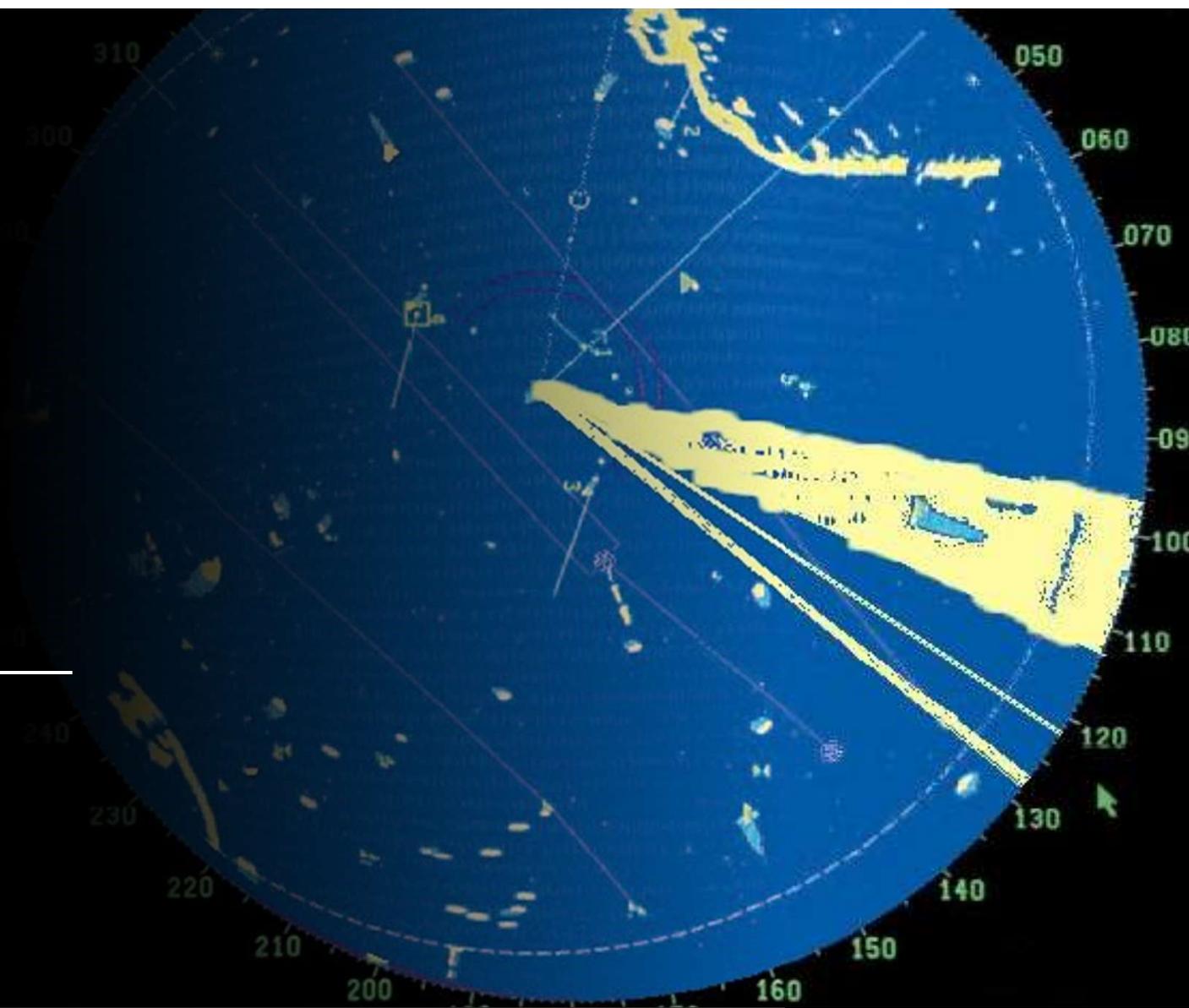




Il gioco del radar

Classe IVB Marconi
a.s. 2019/20
Ins. Antonella Casarini



Introduzione

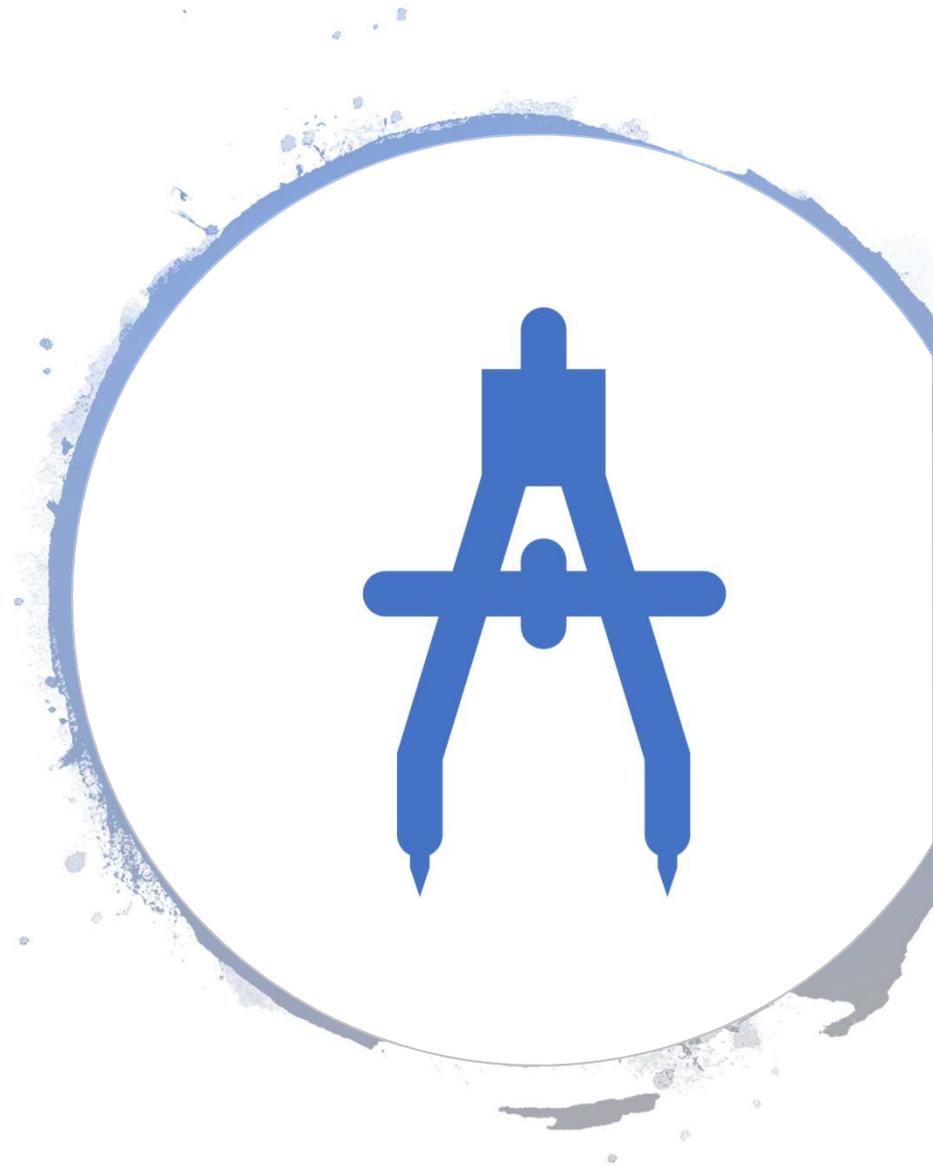
La proposta didattica ha la finalità di proporre agli alunni di classe IV della scuola primaria una attività di consolidamento e di approfondimento dei contenuti appresi in ambito geometrico sotto forma di attività laboratoriali di costruzione di un gioco da tavolo chiamato “Il gioco del radar”, basato sulle coordinate polari.

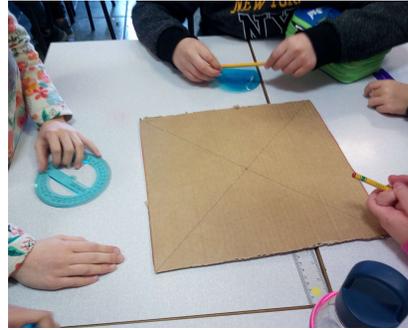
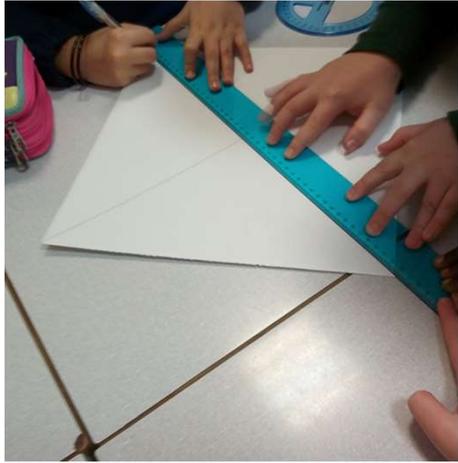
In particolare, ci si è soffermati sui sistemi di riferimento per l'individuazione dei punti nel piano, sul concetto di angolo e il riconoscimento degli elementi che lo caratterizzano, sul concetto di rotazione e di verso.

Contenuti matematici

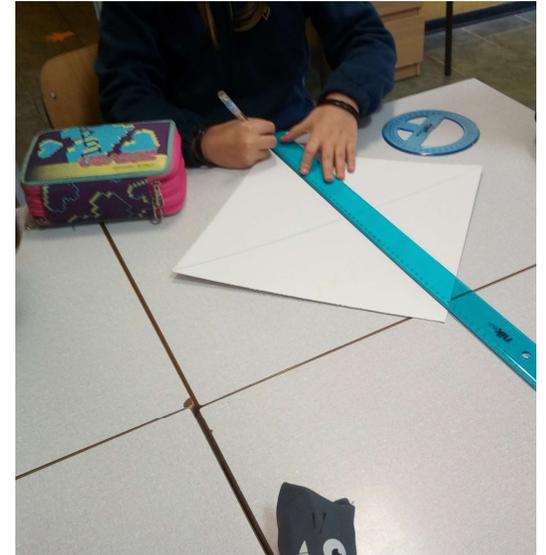
- L'angolo e le sue caratteristiche.
- La misura dell'ampiezza dell'angolo.

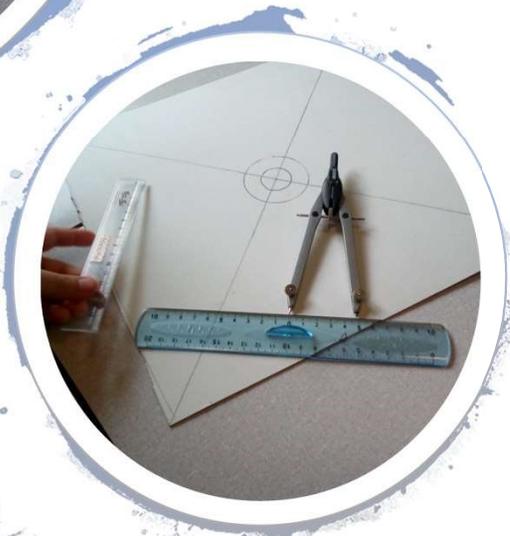
- La rotazione e le sue caratteristiche:
 - centro di rotazione,
 - senso orario e antiorario,
 - misura in gradi dell'ampiezza dell'angolo di rotazione.



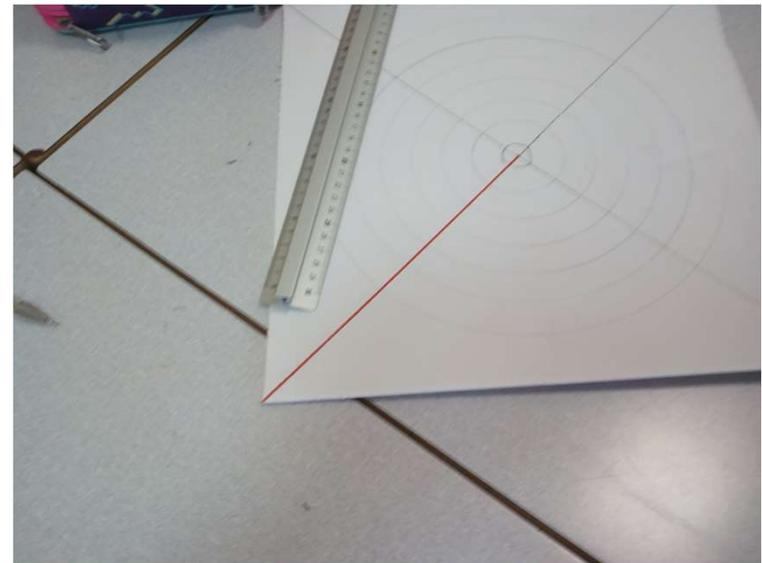


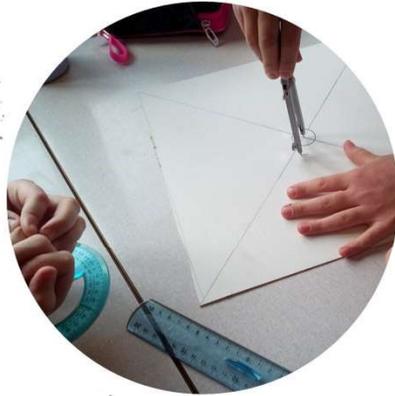
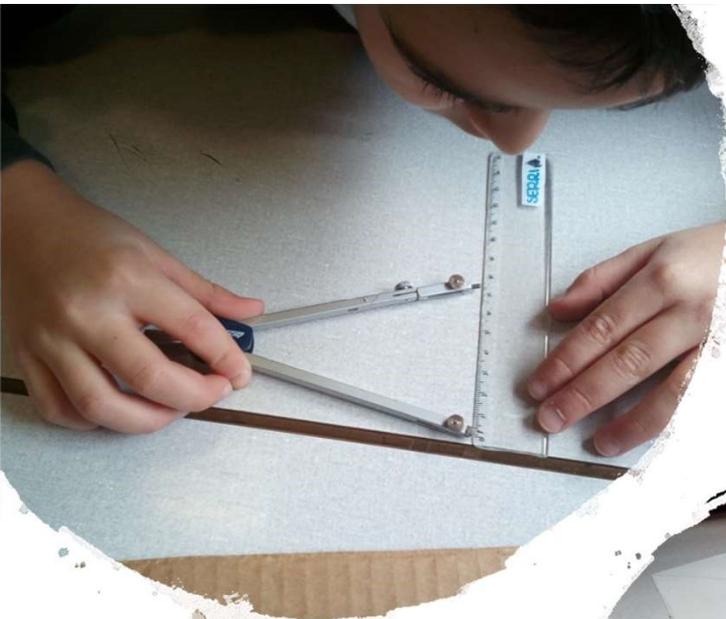
La ricerca del centro della plancia
di gioco



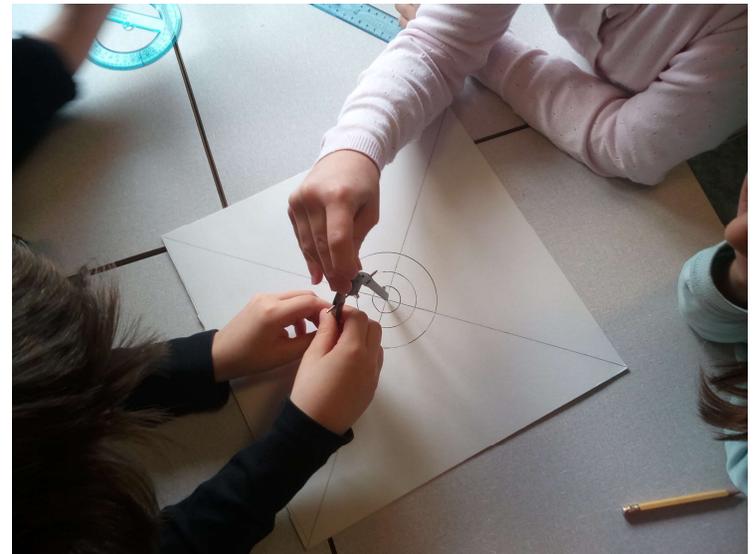


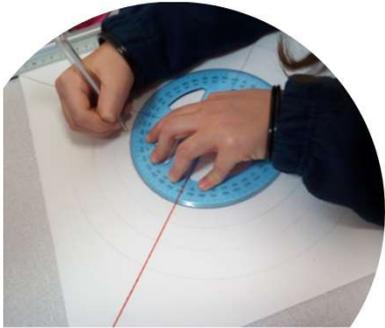
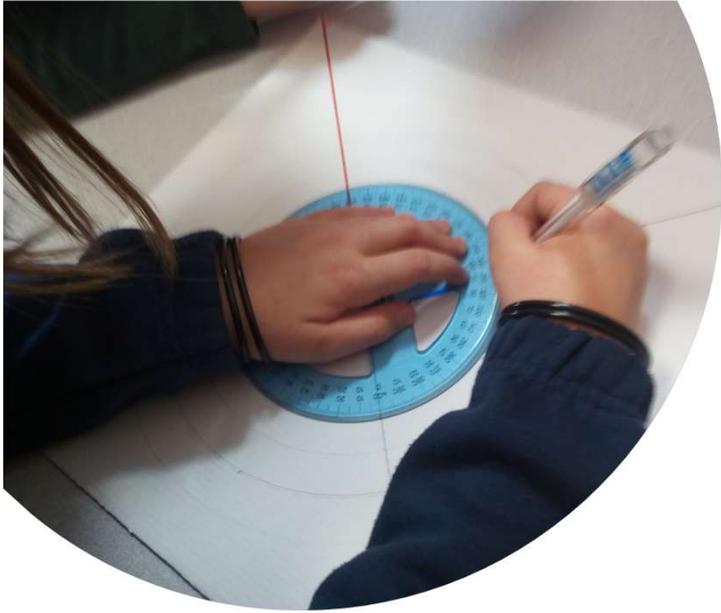
Trasportare misure con
il compasso e....





disegnare circonferenze
concentriche

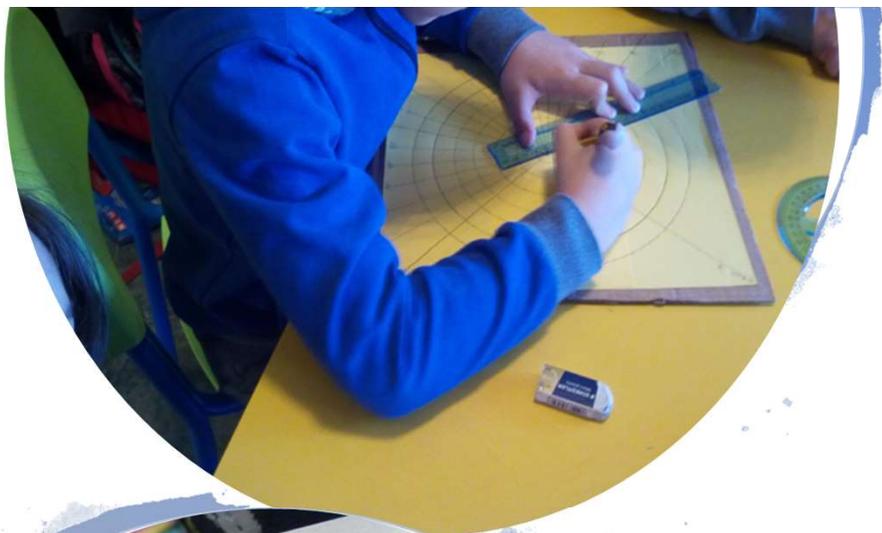




Suddividere
l'angolo
giro....

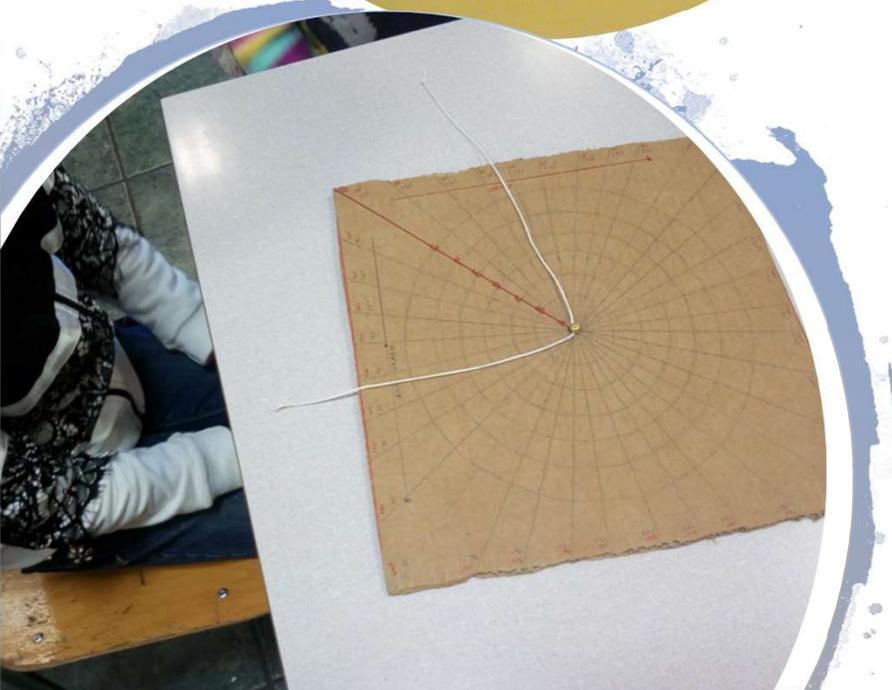
....in angoli con
ampiezza di 10°

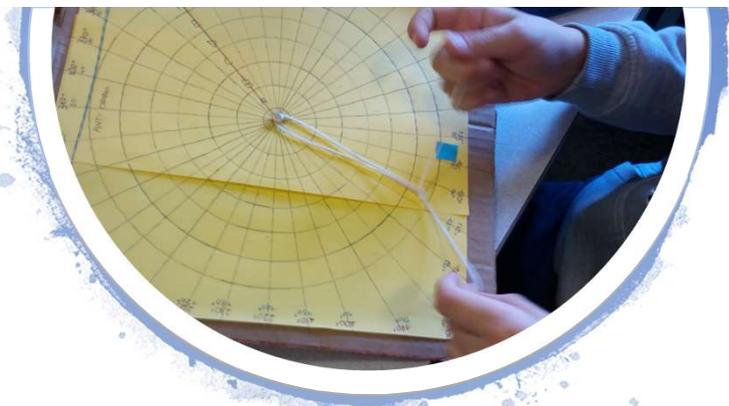




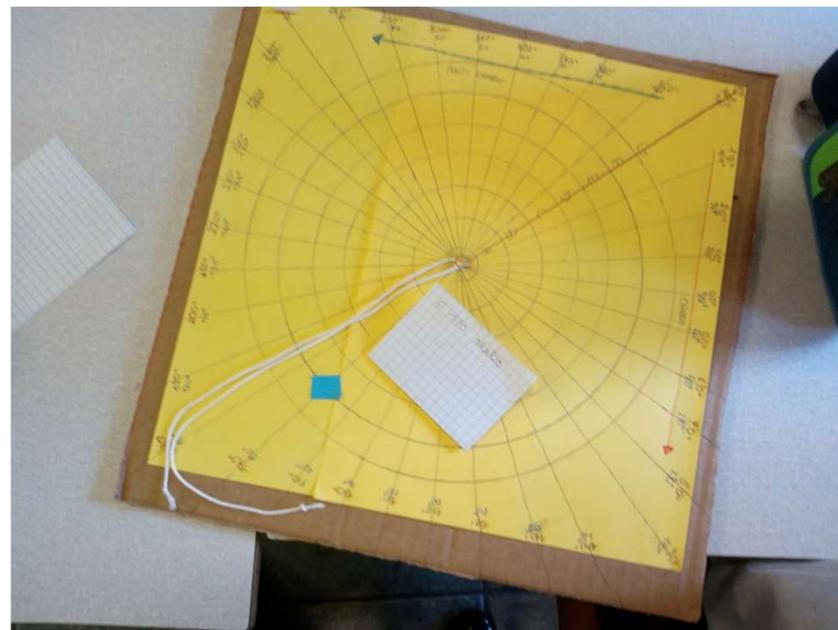
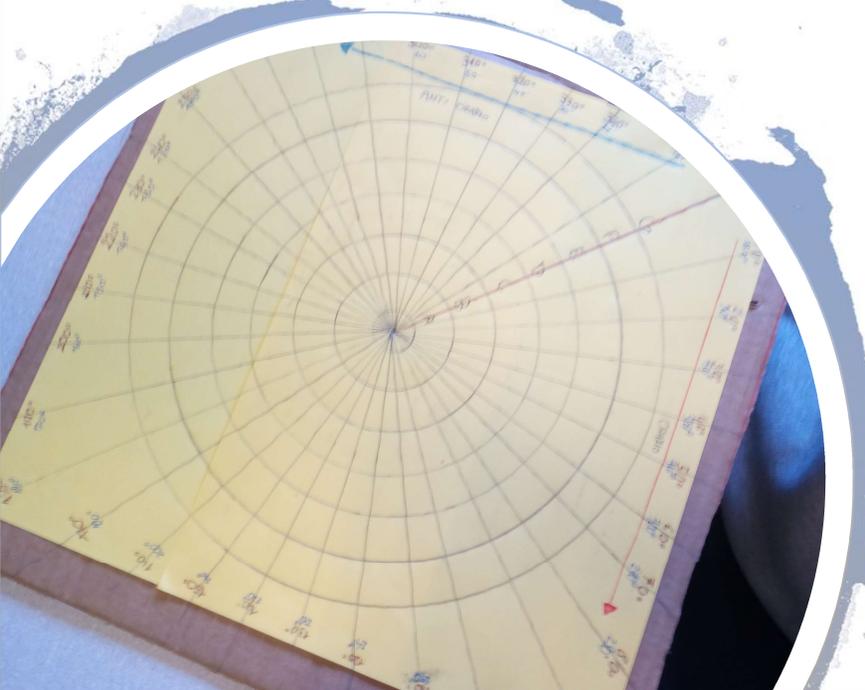
NUMERARE IN SENSO ORARIO E ANTIORARIO

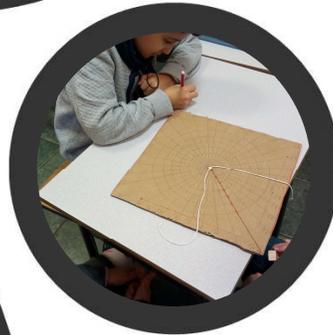
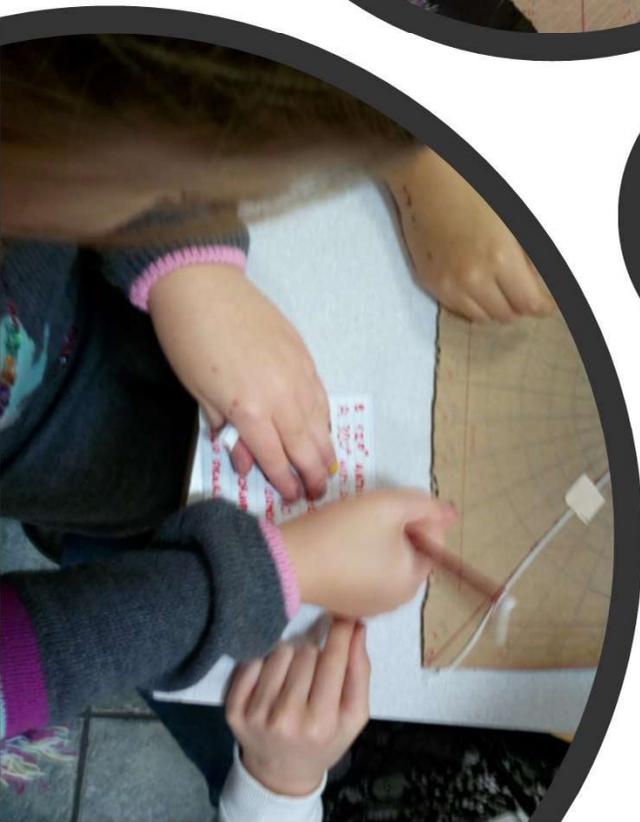
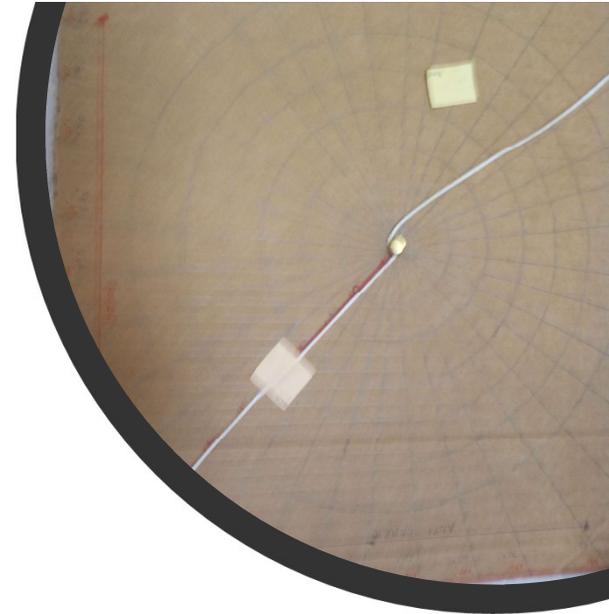
- la numerazione da 0° a 360° in senso orario (rosso)
- la numerazione da 0° a 360° in senso antiorario (blu)
- La somma delle due numerazioni è sempre 360° .





La plancia di gioco
completa





Battaglia navale polare

