

Årsplan Matematik 4 kl. Rikke

Eleverne i 4 kl. arbejder selvstændigt, i grundfagstiden, i grundbogen *Mat Lab* med tilhørende arbejdsbog. Derudover har vi matematikonsdage ind i alle lige uger, hvor der arbejdes i dybden med udvalgte matematiske områder.

Kompetenceområder:

Matematiske kompetencer: Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik

Tal og algebra: Eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal.

Geometri og måling: Eleven kan anvende geometriske begreber og måle

Statistik og sandsynlighed: Eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancestørrelser.

(Fælles mål)

Periode	Emne/forløb	Beskrivelse/indhold	Mål
	Tal og regnemåder	Der skal skrives og læses tal større end 10.000 Regnes stykker med minus, plus, gange og dividere. Planlægge indkøb til en fest.	<ul style="list-style-type: none">• Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.• Eleven har viden om strategier til hoved, overslagsregning samt regning med skriftlige notater og digitale værktøjer
	Figurer og vinkler	Fælles Der skal her bygges drager og tales om vinkler. Undersøges om det kan lade sig gøre at tegne figurer med bestemte vinkler og sidelængder. Tegnes hemmelige figurer i koordinatsystem.	<ul style="list-style-type: none">• Eleven har viden om metoder til at tegne enkle plane figurer, herunder med et dynamisk geometriprogram.• Eleven har viden om geometriske begreber.• Eleven kan tegne enkle plane figurer ud fra givne betingelser og plane figurer, der gengiver enkle træk fra omverdenen.• Eleven har viden om metoder til at bygge og tegne rumlige figurer.• Eleven kan opdage sammenhænge mellem plane og enkle rumlige figurer.
	Løse matematiske problemer	Her skal eleverne prøve at løse matematiske problemer ud fra egne ideer.	<ul style="list-style-type: none">• Eleven kan beskrive systemer i figur og talmønstre.• Eleven har viden om figur- og talmønstre.• Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter.

Gange og Division	Fællesgennemgang Træning i brugen af gange og division. Der skal undersøges om der findes smarte regnemåder til at regne gangestykker. Evt. lave video om gange og division.	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven har viden om strategier til multiplikation og division. • Eleven har viden om strategier til hoved, overslagsregning samt regning med skriftlige notater og digitale værktøjer
Mønstre (Lav eget design)	Fællesgennemgang Ved hjælp af matematik skal eleverne lave deres eget design. Det kan fx være en spilleplade, et puslespil, et klasselogo, en dækserviet en uro med mere.	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan tegne enkle plane figurer ud fra givne betingelser og plane figurer, der gengiver enkle træk fra omverdenen. • Eleven har viden om metoder til at bygge og tegne rumlige figurer. • Eleven kan opdage sammenhænge mellem plane og enkle rumlige figurer. • Eleven kan beskrive og fremstille figurer og mønstre med spejlingssymmetri.
Brøker og decimaler	Her skal der arbejdes med, hvad forskellige brøker svare til i lige store dele. Brøkerne skal bruges til at beskrive dele af længder. Der skal desuden kigges på, hvor forskellige brøker og decimaltal hører hjemme på en tallinje.	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan genkende enkle decimaltal og brøker i hverdagssituationer. • Eleven har viden om enkle decimaltal og brøker.
Omkreds og areal	Fællesgennemgang. Finde omkreds og areal af rektangler. Undersøge hvordan man kan finde arealet af en trekant. Måle spillebaner og spille Petanque	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan sammenligne enkle geometriske figurers omkreds og areal. • Eleven har viden om måleenheder for areal.
Chance og sandsynlighed	Fællesgennemgang Undersøge om et spil er retfærdigt. Finde på et retfærdigt spil. Fortælle om chancer med ord og tal. Forudsige, hvad der vil ske i et spil.	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan udtrykke intuitive chance størrelser i hverdagssituationer og enkle spil. • Eleven har viden om chancebegrebet. • Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter