

Årsplan Matematik Kompetencehold 3

Dækker fagligt spændet for 2. og 3. årgange.

Bogmateriale

P r o g r e s s i o n	Format 2	Fagområde	Læringsmål
1	Tivoli	Statistik Sandsynlighed Ræsonnement og tankegang Repræsentation og symbolbehandling	<ul style="list-style-type: none">• Jeg skal kunne indsamle data samt opstille og aflæse tabeller og diagrammer.• Jeg skal kunne beskrive data herunder i tabeller og diagrammer.• Jeg skal kunne bestemme antal kombinationer med forskellige optællingsmetoder.• Jeg skal kunne ræsonnere mig frem til chancestørrelser.
2	Skovturen	Regnestrategier Algebra Kommunikation Ræsonnement og tankegang	<ul style="list-style-type: none">• Jeg skal kunne addere og subtrahere med to tocifrede tal med forskellige strategier• Jeg skal kunne vise og forklare, hvordan jeg adderer og subtraherer med valgt strategi.• Jeg skal kunne relatere addition til subtraktion som modsatte regnearter.• Jeg skal kunne vurdere og give et overslag på sum og differens af to cifrede tal.• Jeg skal kunne oversætte regnehistorier til regneudtryk, løse samt formulerer egne regnehistorier med addition og subtraktion.• Jeg skal kunne formulere

			regler og sammenhænge for addition og subtraktion
3	Japan	Geometriske egenskaber og sammenhænge Geometrisk tegning Ræsonnement og tankegang Hjælpemiddel	<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne identificere, beskrive og kategorisere figurer efter navn og geometriske egenskaber. • Jeg skal kunne tegne, bygge og præsentere modeller af hverdagen med geometriske figurer herunder med dynamisk geometriprogram. • Jeg skal kunne identificere rette og ikke rette vinkler. • Jeg skal kunne identificere og tegne lignedannede figurer.
6	Sørøvere	Placeringer og flytninger Hjælpemiddel Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne spejle figurer med hjælpemidler. • Jeg skal kunne undersøge og tegne alle symmetriakser i en figur. • Jeg skal kunne forskyde figurer. • Jeg skal kunne fortsætte og fremstille mønstre, herunder med dynamisk geometriprogram. • Jeg skal kunne beskrive figurers flytninger og placering i mønstre.
4	Vild med dyr	Tal Repræsentation og symbolbehandling	<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne navngive og skrive tal med op til fire cifre med baggrund i titalssystemet. • Jeg skal kunne sætte tal i rækkefølge og fortsætte en påbegyndt talrække. • Jeg skal kunne addere og subtrahere med baggrund i titalssystemet. • Jeg skal kunne afrunde til hele 10'ere.
Format 3			
5	Dyrehande I	Multiplikation Division Fordoble og halvere Regnehistorier	<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne forklare multiplikation og division som modsatte regnearter. • Jeg skal kunne multiplicere med tal fra 0-9

			<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne gennemføre division med forskellige strategier, hvor tal fra den lille gangetabel (1-9) indgår. • Jeg skal kunne halvere og fordoble tal fra 0-50 • Jeg skal kunne løse og fortælle regnehistorier med multiplikation og division.
7	På arbejde	Omkreds Areal Rumfang Ur og kalender Vægt Enheder	<ul style="list-style-type: none"> • Jeg skal kunne aflæse tid på analogt og digitalt ur. • Jeg skal kunne omskrive mellem forskellige målangivelser for tid, længde og vægt. • Jeg skal kende og kunne bruge en kalender. • Jeg skal kunne måle areal og omkreds. • Jeg skal kunne måle rumfang af væsker. • Jeg skal kunne vælge måleredskab og enhed til en målesituation.

Sideløbende anvendes Matematikfessor.dk som motivator og gentagende øvningsredskab. Der ud over arbejdes med relevante aktuelle emner som vi støder på i hverdagen. Endelig anvendes forskellige lærings apps/spil og det sociale spil Kahoot.it Der arbejdes med Geogebra og regneark.

Evaluering:

ca. uge 5-6, 2020	Summativ: Mat test 2+3 Hogrefe
Løbende	Summativ: Efter hvert overordnet emne evalueres i tilhørende hæfte (Format 2+3)
Løbende	Formativ: Matematikfessor.dk: Henholdsvis tildelte lektier øvning i Supertræneren. Elevens udbytte kan efterfølgende trækkes ud.
Løbende	Formativ: Daglig gennemgang/tjek af holdets opgaver.
Løbende	Formativ: Kahoot.it. Digital "konkurrence" hvor der interageres mellem projektor og den enkelte elevs it-enhed. Bruges til at øve eksempelvis tabeller og de fire regnearter. Data fra den enkelte elevs udbytte kan

	efterfølgende trækkes ud.
--	---------------------------

