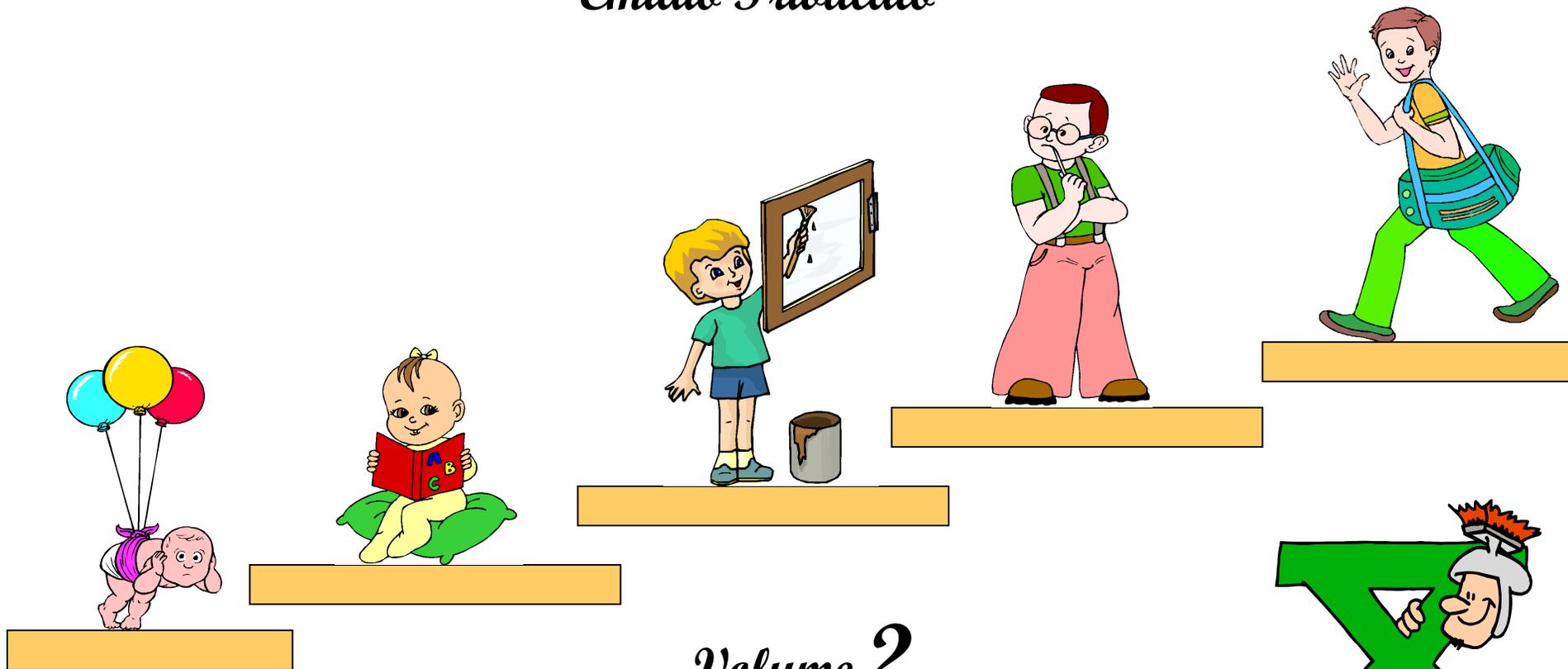


VOGLIA DI CRESCERE

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

Emidio Tribulato



Volume 2

Livello

Centro studi *LOGOS* - *ONLUS* - Messina



CENTRO STUDI LOGOS
ONLUS
CENTRO DI RICERCHE PSICOPEDAGOGICHE
VIA PRINCIPE TOMMASO 2 - MESSINA
TEL. 090/46920
DIRETTORE: DOTT. EMIDIO TRIBULATO

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

Emidio Tribulato

INDICE

MATEMATICA

Pag. 3

GEOMETRIA

124



2005 - Tutti i diritti riservati. Emidio Tribulato Viale Annunziata 72
Messina – Tel. 090357149 - 09046920

Vol. II

Livello 10

INDICE E SIGLATURA

Per avere una visione immediata di come procede, nel minore, l'apprendimento è bene che questo venga evidenziato mediante dei simboli.

E' fondamentale, infatti, che l'educatore abbia presente, in ogni momento, quali schede o attività siano dal bambino conosciute, sconosciute o in via di acquisizione. Ciò per evitare di farlo confrontare con temi troppo complessi senza aver prima consolidato gli apprendimenti più semplici, o di far ripetere inutilmente schede e attività da lui perfettamente conosciute e quindi superate.

Si consiglia pertanto di siglare sia le singole schede che le attività globali indicate nell'indice sottostante indicando con:

 un puntino l'inizio dell'apprendimento;

 una crocetta, le schede o le attività in cui il bambino dà risposte esatte ma senza il commento verbale minimo richiesto, ad esempio il nome dell'oggetto;

 un cerchio che circonda una crocetta, per indicare le schede o le attività in cui il bambino dà un commento verbale minimo.

 un quadrato che include un cerchio ed una crocetta, per indicare le schede o le attività di cui il bambino ha completato l'apprendimento.

LIVELLI DI APPRENDIMENTO

MATEMATICA

GEOMETRIA

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

MATEMATICA

MATEMATICA

Per le tematiche inerenti la matematica è stata utilizzata la programmazione a gruppi.

Tale programmazione permette, mediante l'utilizzazione di cinque o più schede, l'apprendimento rapido e facilitato di contenuti didattici, anche complessi, di cui vogliamo far partecipare l'alunno. Come in ogni tipo di apprendimento programmato, la richiesta è molto semplice, breve e spesso non è necessaria alcuna spiegazione, in quanto le immagini che l'accompagnano sono in grado di chiarire quanto detto.

Ogni nozione, con questa metodica, viene elaborata mediante una serie di schede in cui, dopo una presentazione e spiegazione iniziale della tematica, si passa per gradi all'enucleazione dei concetti e termini essenziali e quindi, anche mediante una serie di esercizi, alla verifica dell'apprendimento.

I concetti di matematica sono proposti in ordine logico. Sarebbe bene seguire tale disposizione. In ogni caso però l'insegnante, avendo a disposizione l'indice, può far effettuare al ragazzo un suo percorso individuale.

UTILIZZAZIONE

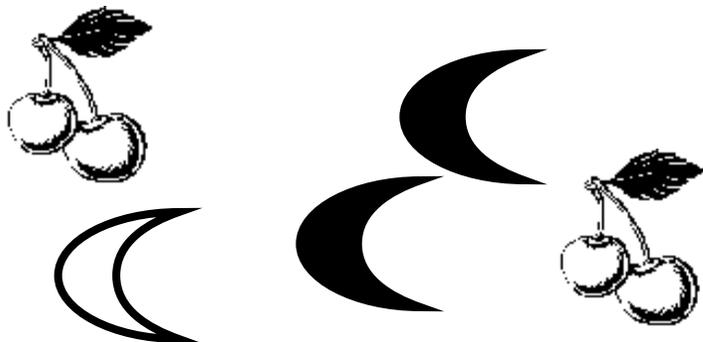
Il docente utilizzerà la prima scheda di presentazione per spiegare all'allievo i contenuti di cui si parlerà nel tema proposto per l'apprendimento. Nelle schede successive, di approfondimento e di verifica, non sarà pertanto necessaria alcuna spiegazione.

ETA' DI RIFERIMENTO

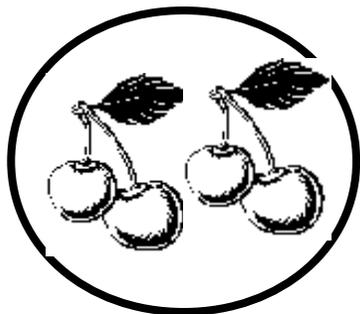
Dieci anni e oltre.

INDICE

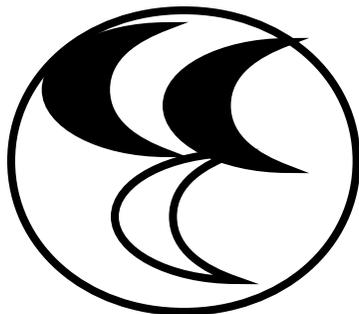
Gli insiemi	6
Maggiore – Minore – Uguale	11
Unità – Decine – Centinaia – Migliaia	18
Paio – Decina – Dozzina	32
Moltiplicare per 1 – 10 – 100 – 1000	36
Costo unitario – Costo totale	52
Costo – Ricavo – Guadagno	60
Guadagno	67
Ricavo	70
La spesa	73
Strumenti di misura	76
Metro – Litro – Chilo	80
Peso lordo – Peso netto – Tara	94
Le frazioni	102
Somma di frazioni	108
Numeratore – Denominatore – Linea di frazione	114
Calcolo delle frazioni	119



Gli oggetti, le persone, gli animali ecc..
senza alcuna classificazione fanno
parte *dell'insieme universo*.

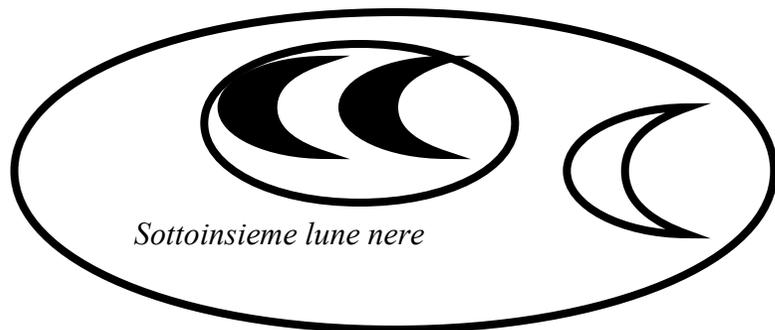


Insieme ciliegie



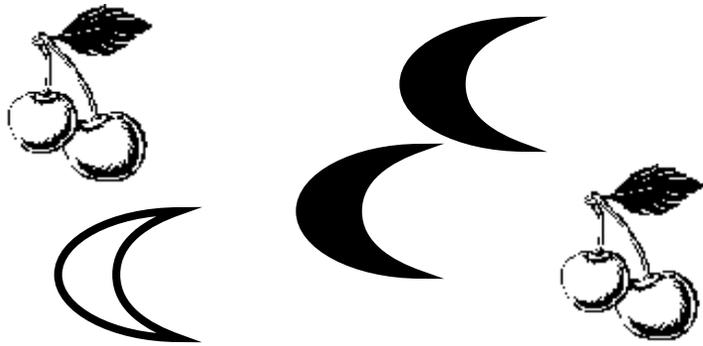
Insieme lune

Quando classifichiamo e raggruppiamo,
a seconda delle caratteristiche comuni,
oggetti, persone e animali, formiamo
degli *insiemi*.

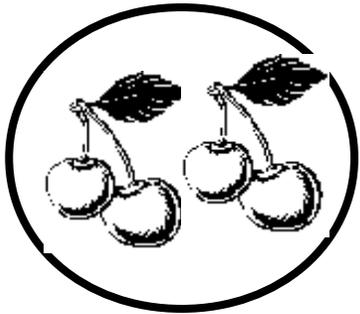


Sottoinsieme lune nere

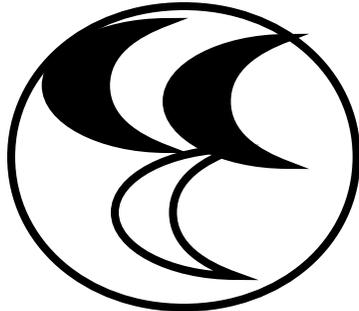
All'interno di un insieme possiamo
formare dei *sottoinsiemi* con elementi
che abbiano caratteristiche specifiche.



Gli oggetti, le persone, gli animali ecc.
senza alcuna classificazione fanno parte
dell'insieme universo.

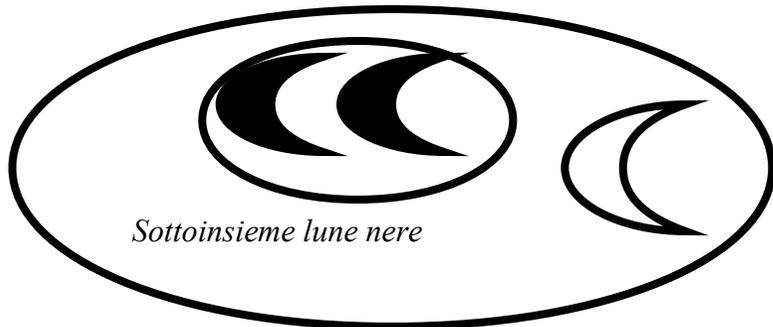


Insieme ciliegie



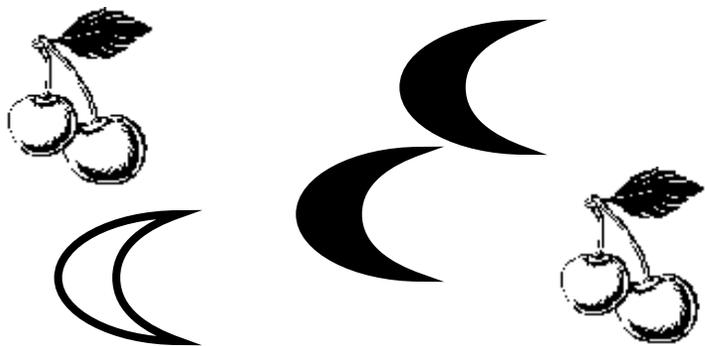
Insieme lune

All'interno di un insieme possiamo
formare dei *sottoinsiemi* con elementi
che abbiano caratteristiche specifiche.

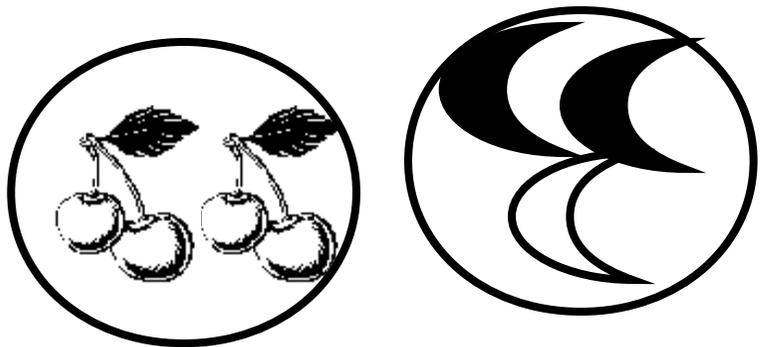


Sottoinsieme lune nere

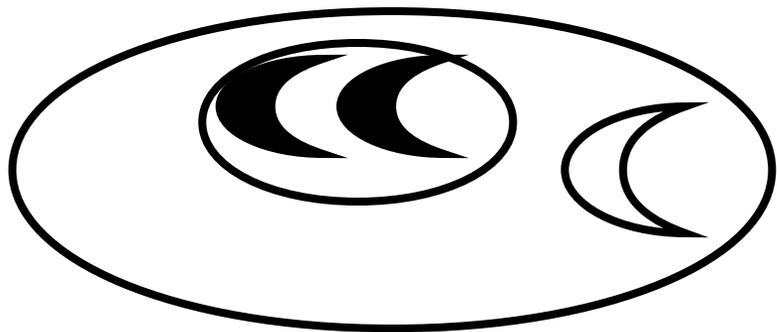
Quando classifichiamo e raggruppiamo
a seconda delle caratteristiche comuni,
oggetti, persone e animali, formiamo
degli *insiemi*.



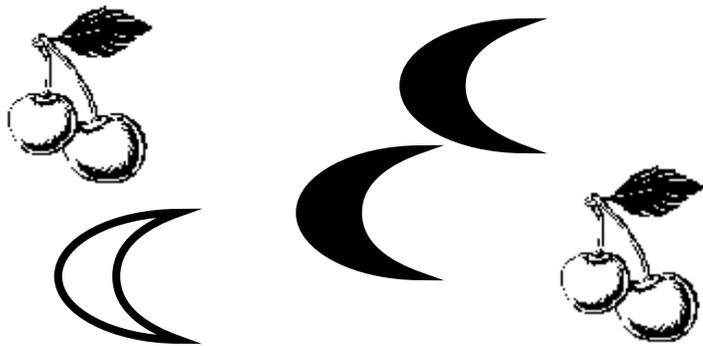
Sono degli *insiemi*



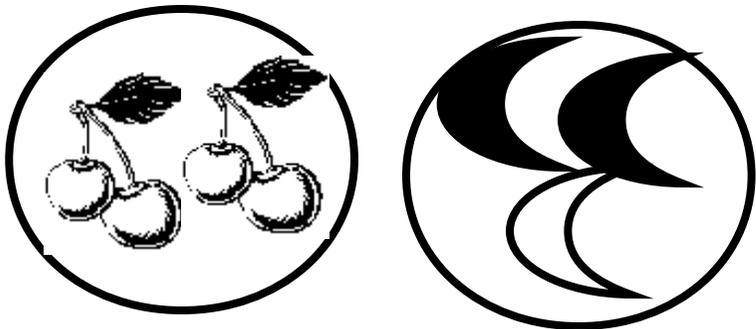
E' un *sottoinsieme*.



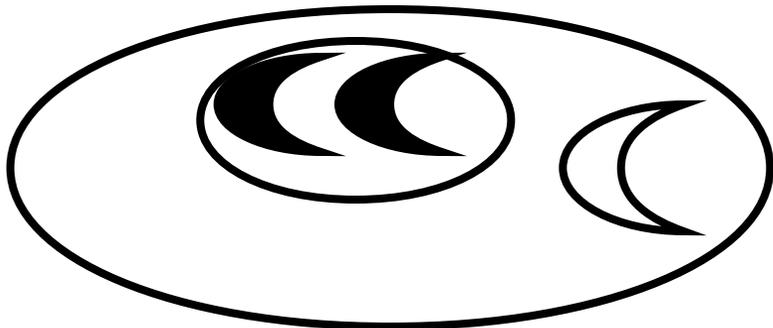
E' un *insieme universo*.



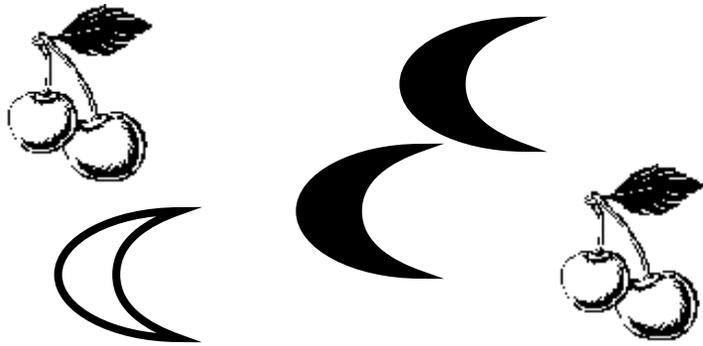
Gli oggetti, le persone e gli animali senza alcuna classificazione fanno parte...



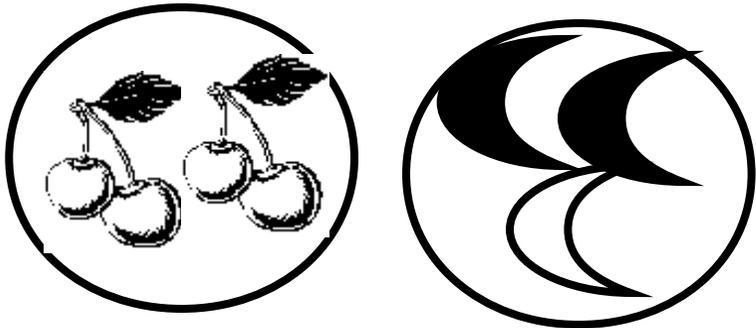
Quando all'interno di un insieme troviamo elementi con caratteristiche specifiche formiamo...



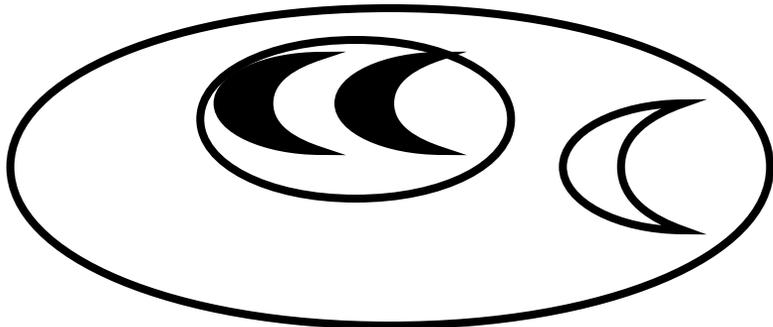
Quando classifichiamo gli oggetti, le persone, gli animali secondo delle caratteristiche comuni, formiamo...



Gli oggetti, le persone e gli animali fanno parte di un *sottoinsieme* quando...



Gli oggetti, le persone, gli animali fanno parte *dell'insieme universo* quando...



Gli oggetti, le persone e gli animali fanno parte di un *insieme* quando...

MAGGIORE - MINORE - UGUALE

$$3 > \text{ di } 2$$

$$8 > \text{ di } 5$$

$$10 > \text{ di } 7$$

Quando un numero è *maggiore* di un altro si usa mettere, dopo di questo il segno

>

$$5 < \text{ di } 8$$

$$3 < \text{ di } 4$$

$$7 < \text{ di } 10$$

Quando un numero è *minore* di un altro si usa mettere, dopo di questo il segno

<

$$5 = 5$$

$$6 = 6$$

$$8 = 8$$

Quando un numero è uguale all'altro

tra i due si usa mettere il segno =

7 ↗ E' MAGGIORE DI >
7 → E' MINORE DI <
7 ↘ E' UGUALE A =

10

7

4

8

↗ E' MAGGIORE DI >

→ E' MINORE DI <

↘ E' UGUALE A =

8

12

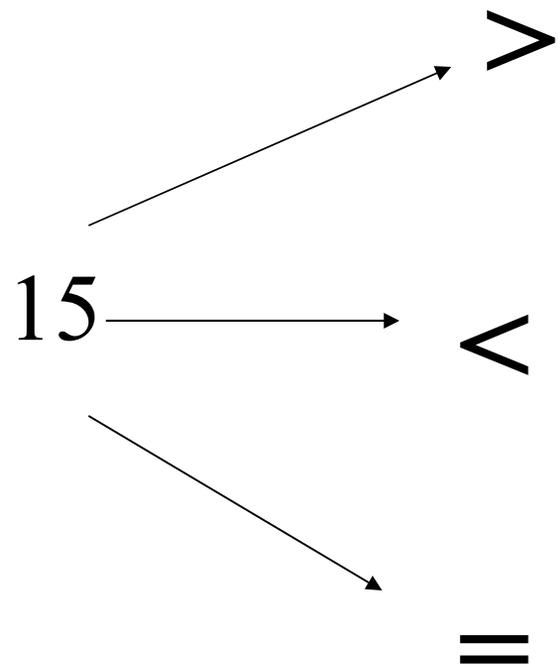
4

12 → E' MAGGIORE DI >
↗ E' MINORE DI <
↘ E' UGUALE A =

10

12

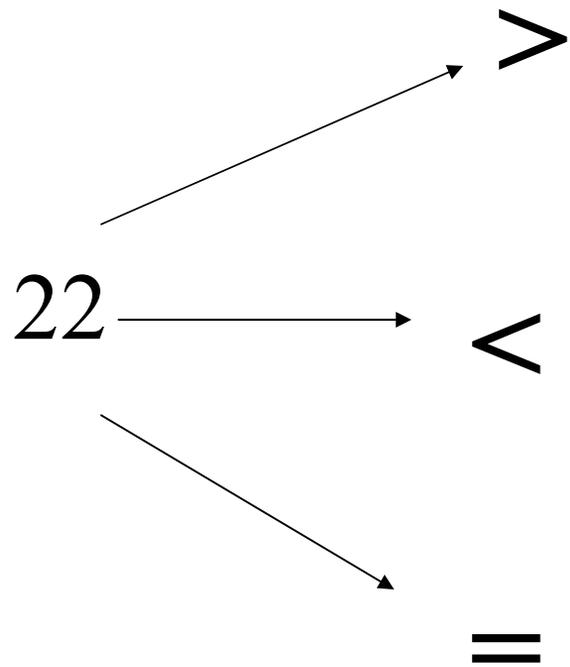
15



15

8

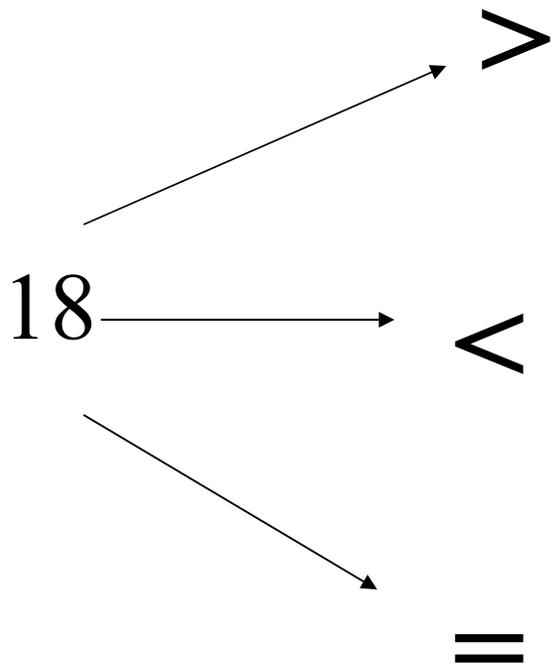
20



20

25

22

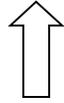


18

6

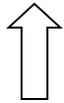
23

1498



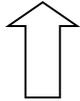
I numeri fino al nove che si trovano nella parte destra indicano le *unità*.

2895



I numeri che precedono le unità indicano le *decine*.

8978



I numeri che precedono le decine indicano le *centinaia*.

6587



I numeri che precedono le centinaia indicano le *migliaia*.

1498
↑

I numeri che precedono le unità
indicano le *decine*.

2895
↑

I numeri che precedono le decine
indicano le *centinaia*.

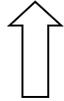
8978
↑

I numeri fino al nove che si trovano
nella parte destra indicano le *unità*.

6587
↑

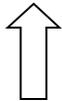
I numeri che precedono le centinaia
indicano le *migliaia*.

1498



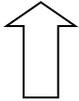
I numeri che precedono le unità indicano...

2895



I numeri che precedono le decine indicano...

8978



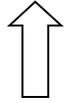
I numeri fino al nove che si trovano nella parte destra indicano...

6587



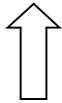
I numeri che precedono le centinaia indicano...

1498



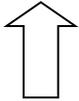
Sono le *unità*.

2895



Sono le *centinaia*.

8978



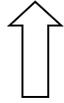
Sono le *migliaia*.

6587



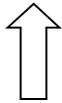
Sono le *decine*.

1498



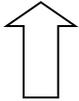
Le *unità* si trovano...

2895



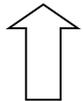
Le *migliaia* precedono....

8978



Le *decine* precedono...

6587



Le *centinaia* si trovano...

12

3 decine (da)

8 unità (u)

24

1 decina (da)

2 unità (u)

38

4 decine (da)

2 unità (u)

42

2 decine (da)

4 unità (u)

34

1 decina (da)

6 unità (u)

16

2 decine (da)

7 unità (u)

27

3 decine (da)

4 unità (u)

30

3 decine (da)

0 unità (u)

56

2 decine (da)

9 unità (u)

42

3 decine (da)

1 unità (u)

29

4 decine (da)

2 unità (u)

31

5 decine (da)

6 unità (u)

130

1 centinaia (h) 3 decine (da) 2 unità (u)

240

3 centinaia (h) 2 decine (da) 9 unità (u)

329

1 centinaia (h) 3 decine (da) 0 unità (u)

132

2 centinaia (h) 4 decine (da) 0 unità (u)

134

8 centinaia (h) 9 decine (da) 0 unità (u)

890

1 centinaio (h) 3 decine (da) 4 unità (u)

246

1 centinaio (h) 1 decina (da) 5 unità (u)

115

2 centinaia (h) 4 decine (da) 6 unità (u)

526

8 centinaia (h) 1 decina (da) 5 unità (u)

129

5 centinaia (h) 8 decine (da) 6 unità (u)

815

5 centinaia (h) 2 decine (da) 6 unità (u)

586

1 centinaio (h) 2 decine (da) 9 unità (u)

320

3 centinaia (h) 1 decina (da) 6 unità (u)

3240

3 migliaia (k) 1 centinaio (h) 9 decine (da) 2 unità (u)

316

3 migliaia (k) 2 centinaia (h) 4 decine (da) 0 unità (u)

3192

3 centinaia (h) 2 decine (da) 0 unità (u)

8540

8 migliaia (k) 5 centinaia (h) 4 decine (da) 0 unità (u)

6348

5 migliaia (k) 8 centinaia (h) 3 decine (da) 2 unità (u)

5832

9 migliaia (k) 7 centinaia (h) 0 decine (da) 6 unità (u)

9706

6 migliaia (k) 3 centinaia (h) 4 decine (da) 8 unità (u)

5590

3 migliaia (k) 8 centinaia (h) 5 decine (da) 0 unità (u)

3850

4 migliaia (k) 7 centinaia (h) 0 decine (da) 6 unità (u)

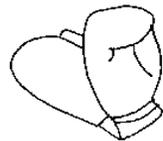
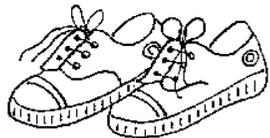
2989

2 migliaia (k) 9 centinaia (h) 8 decine (da) 9 unità (u)

4706

5 migliaia (k) 5 centinaia (h) 9 decine (da) 0 unità (u)

PAIO - DECINA - DOZZINA



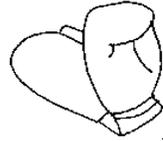
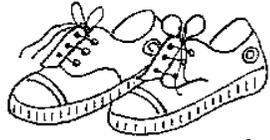
Alcuni oggetti, come le scarpe o i guanti vengono venduti a due a due, per cui vengono definiti un *paio* di scarpe o di guanti.



Dieci oggetti presi insieme vengono definiti una *decina*.



Alcuni oggetti, come le uova, vengono venduti a dodici a dodici, per cui vengono definiti una *dozzina*.



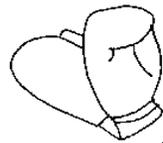
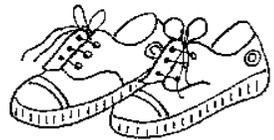
Alcuni oggetti, come le uova,
vengono venduti a dodici a dodici,
per cui vengono definiti una
dozzina di uova



Alcuni oggetti, come le scarpe o i
guanti vengono venduti a due a due,
per cui vengono definiti un *paio*, di
scarpe o di guanti.



Dieci oggetti presi insieme vengono
definiti una *decina*.



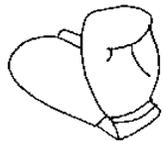
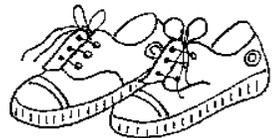
E' una *dozzina*.



E' un *paio*.



E' una *decina*.



Una *dozzina* corrisponde a...



Una *decina* corrisponde a...



Un *paio* corrisponde a...

MOLTIPLICARE PER 1 - 10 - 100 - 1000

$$2 \times 1 = 2$$

$$45 \times 1 = 45$$

$$589 \times 1 = 589$$

Qualsiasi numero moltiplicato *per uno* dà come risultato lo stesso numero.

$$4 \times 10 = 40$$

$$85 \times 10 = 850$$

$$5894 \times 10 = 58940$$

Per moltiplicare un numero *per dieci*, basta aggiungere uno zero nella parte destra del numero

$$5 \times 100 = 500$$

$$76 \times 100 = 7600$$

$$367 \times 100 = 36700$$

Per moltiplicare un numero *per cento*, basta aggiungere due zeri nella parte destra del numero.

$$3 \times 1000 = 3000$$

$$48 \times 1000 = 48000$$

$$765 \times 1000 = 765000$$

Per moltiplicare un numero *per mille*, basta aggiungere tre zeri nella parte destra del numero.

$$2 \times 1 = 2$$
$$45 \times 1 = 45$$
$$589 \times 1 = 589$$

Per moltiplicare un numero *per cento*, basta aggiungere due zeri nella parte destra del numero.

$$4 \times 10 = 40$$
$$85 \times 10 = 850$$
$$5894 \times 10 = 58940$$

Per moltiplicare un numero *per dieci*, basta aggiungere uno zero nella parte destra del numero

$$5 \times 100 = 500$$
$$76 \times 100 = 7600$$
$$367 \times 100 = 36700$$

Per moltiplicare un numero *per mille*, basta aggiungere tre zeri nella parte destra del numero.

$$3 \times 1000 = 3000$$
$$48 \times 1000 = 48000$$
$$765 \times 1000 = 765000$$

Qualsiasi numero moltiplicato *per uno* dà come risultato lo stesso numero.

$$2 \times 1 = 2$$

$$45 \times 1 = 45$$

$$589 \times 1 = 589$$

Sono moltiplicazioni *per mille*.

$$4 \times 10 = 40$$

$$85 \times 10 = 850$$

$$5894 \times 10 = 58940$$

Sono moltiplicazioni *per dieci*.

$$5 \times 100 = 500$$

$$76 \times 100 = 7600$$

$$367 \times 100 = 36700$$

Sono moltiplicazioni *per uno*.

$$3 \times 1000 = 3000$$

$$48 \times 1000 = 48000$$

$$765 \times 1000 = 765000$$

Sono moltiplicazioni *per cento*.

$$2 \times 1 = 2$$
$$45 \times 1 = 45$$
$$589 \times 1 = 589$$

Si aggiunge uno zero nelle
moltiplicazioni per...

$$4 \times 10 = 40$$
$$85 \times 10 = 850$$
$$5894 \times 10 = 58940$$

Si aggiungono due zeri nelle
moltiplicazioni per...

$$5 \times 100 = 500$$
$$76 \times 100 = 7600$$
$$367 \times 100 = 36700$$

Si aggiungono tre zeri nelle
moltiplicazioni per...

$$3 \times 1000 = 3000$$
$$48 \times 1000 = 48000$$
$$765 \times 1000 = 765000$$

Resta lo stesso numero nelle
moltiplicazioni per...

$$2 \times 1 = 2$$
$$45 \times 1 = 45$$
$$589 \times 1 = 589$$

Per moltiplicare un numero *per cento*, basta aggiungere...

$$4 \times 10 = 40$$
$$85 \times 10 = 850$$
$$5894 \times 10 = 58940$$

Per moltiplicare un numero *per dieci*, basta aggiungere...

$$5 \times 100 = 500$$
$$76 \times 100 = 7600$$
$$367 \times 100 = 36700$$

Per moltiplicare un numero *per mille*, basta aggiungere...

$$3 \times 1000 = 3000$$
$$48 \times 1000 = 48000$$
$$765 \times 1000 = 765000$$

Qualsiasi numero moltiplicato *per uno* dà come risultato...

1 X 10

40

4 X 10

60

6 X 10

10

7 X 10

70

5 X 10

50

9 X 10

30

8 X 10

90

3 X 10

80

24 X 10

300

30 X 10

600

55 X 10

550

60 X 10

240

2 X 1

20

2 X 10

2

2 X 100

2000

2 X 1000

200

4 X 1

40

4 X 10

4

4 X 100

4000

4 X 1000

400

8 X 1

80

8 X 10

800

8 X 100

8

8 X 1000

8000

15 X 1

150

15 X 10

1500

15 X 100

15

15 X 1000

15000

17 X 1

17

17 X 10

1700

17 X 100

170

17 X 1000

17000

22 X 1

220

22 X 10

2200

22 X 100

22

22 X 1000

22000

38 X 1

380

38 X 10

3800

38 X 100

38000

38 X 1000

38

84 X 1

840

84 X 10

8400

84 X 100

84

84 X 1000

84000

COSTO UNITARIO - COSTO TOTALE



Una matita: *costo unitario*
1 EURO

Il costo di un oggetto, ad esempio una matita, si chiama *costo unitario*.



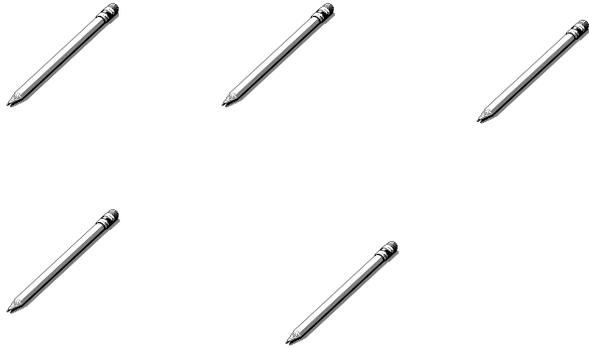
Cinque matite: costo totale
5 EURO

Il costo di tutti gli oggetti considerati, si chiama *costo totale*.



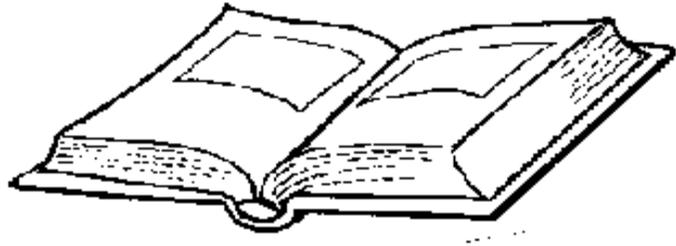
1 EURO

Il costo di tutti gli oggetti considerati, si chiama *costo totale*.



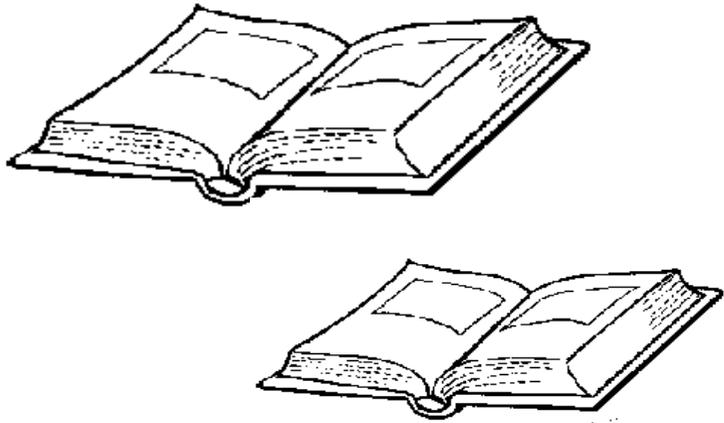
5 EURO

Il costo di un oggetto, ad esempio una matita, si chiama *costo unitario*.



5 EURO

E' il *costo totale*.



10 EURO

E' il *costo unitario*.



10 EURO

Il costo di un singolo oggetto
si chiama...



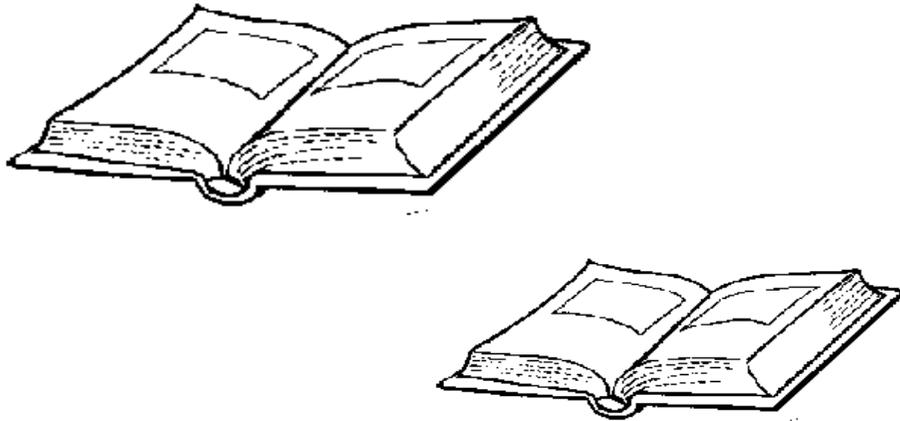
30 EURO

Il costo di tutti gli oggetti
si chiama...



5 EURO

Si chiama *costo unitario*...



10 EURO

Si chiama *costo totale*...

Se una penna costa 1 euro (*costo unitario*), 10 penne (*costo totale*) costeranno?
1 penna = 1 euro, 10 penne = 1×10

COSTO TOTALE
9 EURO

Se una rosa costa 2 euro (*costo unitario*), 4 rose (*costo totale*) costeranno?
1 rosa = 2 euro; 4 rose = 2×4

COSTO TOTALE
10 EURO

Se una rivista costa 3 euro (*costo unitario*), 3 riviste (*costo totale*) costeranno?
1 rivista = 3 euro; 3 riviste = 3×3

COSTO TOTALE
8 EURO

Se un libro costa 5 euro (*costo unitario*), 3 libri (*costo totale*) costeranno?
1 libro = 5 euro; 3 libri = 5×3

COSTO TOTALE
15 EURO

Se un maglione costa 15 euro, 2 maglioni
costeranno?

30 EURO

Se un pacco di biscotti costa 3 euro, 5 pacchi
costeranno?

15 EURO

Se un pacco di fazzoletti costa 1 euro, 6 pacchi
costeranno?

20 EURO

Se una palla costa 2 euro, 10 palle
costeranno?

6 EURO

Se un quadro costa 20 euro, 2 quadri
costeranno?

16 EURO

Se una rosa costa 2 euro, 4 rose costeranno?

30 EURO

Se un orologio costa 15euro, 2 orologi
costeranno?

8 EURO

Se un pallone costa 8 euro, 2 palloni
costeranno?

40 EURO

COSTO- RICAVO - GUADAGNO



Il prezzo con cui il negoziante
acquista la merce si chiama
COSTO o SPESA



Il negoziante rivende la merce
ad un prezzo più elevato, questo
si chiama
RICAVO o PREZZO DI VENDITA

**RICAVO - SPESA =
GUADAGNO**

La differenza tra il prezzo del ricavo e
quello della spesa si chiama
GUADAGNO



Il negoziante rivende la merce
ad un prezzo più elevato, questo
si chiama

RICAVO o PREZZO DI VENDITA



Il prezzo con cui il negoziante
acquista la merce si chiama

COSTO o SPESA

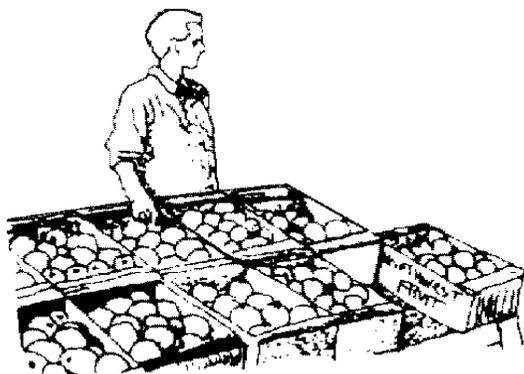
**RICAVO - SPESA =
GUADAGNO**

La differenza tra il prezzo del ricavo e
quello della spesa si chiama

GUADAGNO



Il negoziante rivende la merce
ad un prezzo più elevato, questo
si chiama
RICAVO o PREZZO DI VENDITA



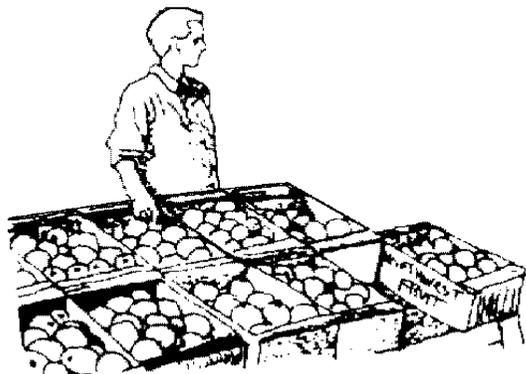
La differenza tra il prezzo della spesa e
il ricavo che ottiene il commerciante
dalla vendita si chiama
GUADAGNO



Il prezzo con cui il negoziante
acquista la merce si chiama
COSTO o SPESA



Il prezzo con cui il negoziante acquista la merce si chiama...



La differenza tra il prezzo della spesa e il ricavo che ottiene il commerciante dalla vendita si chiama ...

**RICAVO - SPESA =
GUADAGNO**

Il negoziante rivende la merce ad un prezzo più elevato, questo si chiama...

RICAVO

Un cartolaio acquista dei quaderni a due euro l'uno questa è.....

GUADAGNO

Il cartolaio vende il quaderno a tre euro questo è.....

SPESA

Ciò che rimane al cartolaio, e cioè un euro (3-2) si chiama

GUADAGNO

Un negoziante acquista le matite
a un euro l'una questa è ...

SPESA

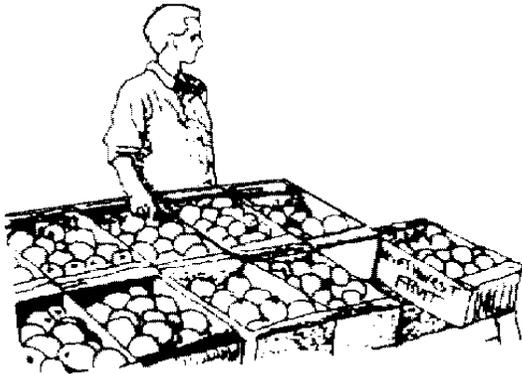
Il negoziante vende le matite
a tre euro questo è ...

RICAVO

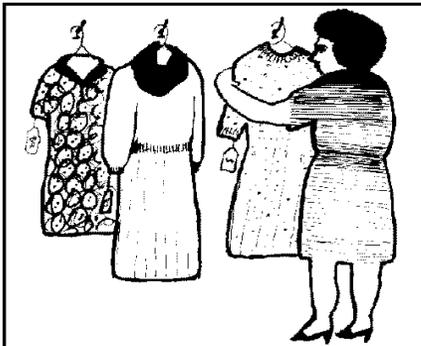
Ciò che rimane al negoziante,
e cioè due euro (3-1) si chiama ...

RICAVO - SPESA =
GUADAGNO

Si chiama ricavo o prezzo di
vendita...



Si chiama costo o spesa...



Si chiama guadagno...

IL GUADAGNO

Un negoziante ha acquistato una cassetta di arance a 5 Euro, vendendola ha ricavato 8 Euro.

3

Il guadagno è uguale al ricavo meno la spesa;
per cui 8 (ricavo) -5 (spesa) =

Un fioraio ha acquistato delle rose a 2 Euro;
vendendole ha ricavato 4 Euro.

2

Il guadagno che è uguale al ricavo meno la spesa,
sarà stato di 4 (ricavo) $- 2$ (spesa) =

Un cartolaio ha comprato una scatola di matite a 6 Euro, vendendola a ricavato 10 Euro.

4

Il suo guadagno che è uguale al ricavo meno la
spesa è stato di 10 (ricavo) $- 6$ (spesa) =

Un negoziante ha acquistato una cassetta di mele a 10 Euro, vendendola ha ricavato 15 Euro.
Il suo guadagno che è uguale al ricavo meno la spesa sarà di ...

2

Un fioraio ha acquistato delle camelie a 4 Euro; vendendole ha ricavato 7 Euro.
Il suo guadagno che è uguale al ricavo meno la spesa sarà di ...

3

Un cartolaio ha comprato una scatola di quaderni a 8 Euro, vendendola a ricavato 10 Euro.
Il suo guadagno che è uguale al ricavo meno la spesa sarà di ...

5

Un negoziante ha acquistato una cassetta di pere a 15 Euro, vendendola ha ricavato 21 Euro.
Il suo guadagno è stato di...

6

Un fioraio ha acquistato dei tulipani a 8 Euro; vendendole ha ricavato 12 Euro.
Il suo guadagno è stato di...

8

Un cartolaio ha comprato una scatola di colori a 10 Euro, vendendola a ricavato 18 Euro.
Il suo guadagno è stato di...

4

IL RICAVO

Un negoziante ha acquistato un abito a 15 Euro e ha guadagnato 5 Euro. *Il ricavo* che è uguale alla spesa + il guadagno sarà stato di:

$$15 (\text{ spesa}) + 5(\text{guadagno}) =$$

20

Un libraio ha acquistato un vocabolario a 30 Euro. Poiché ha guadagnato 10 Euro, il suo *ricavo*, che è uguale alla spesa + il guadagno, sarà stato di:

$$30(\text{ spesa}) + 10(\text{ guadagno}) =$$

40

Un pescivendolo ha acquistato del merluzzo a 17 Euro, guadagnando dalla vendita 8 Euro.

Il *ricavo* che è la spesa + il guadagno, sarà di:

$$17(\text{ spesa}) + 8 (\text{ guadagno}) =$$

25

Un negoziante ha acquistato un orologio a 18 Euro e ha guadagnato 3 Euro. Il *ricavo* che è uguale alla spesa + il guadagno sarà di ...

21

Un libraio ha acquistato un libro a 14 Euro. Poiché ha guadagnato 8 Euro. Il *ricavo*, che è uguale alla spesa più il guadagno, sarà di ...

28

Un pescivendolo ha acquistato del Merluzzo a 21 Euro, guadagnando dalla vendita 7 Euro. Il *ricavo* che è la spesa + il guadagno, sarà di ...

22

Un negoziante ha acquistato un profumo a 18 Euro e ha guadagnato 8 Euro.
Il *ricavo* è stato di...

10

Un libraio ha acquistato una enciclopedia a 80 Euro. Poiché ha guadagnato 20 Euro.
Il suo *ricavo* è stato di:

100

Un pescivendolo ha acquistato delle sardine a 6 Euro, guadagnando dalla vendita 4 Euro.
Il *ricavo* è stato di...

26

LA SPESA

Un macellaio vende un pollo a 6 Euro, guadagnando 2 Euro. *La spesa* (costo di acquisto) che è uguale al ricavo - il guadagno è stata di:
 6 (ricavo) - 2 (guadagno) =

4

Un negoziante vende una bambola a 13 Euro, guadagnandone 6. *La spesa* che è uguale al ricavo - il guadagno è stato di:
 13 (ricavo) - 6 (guadagno)=

6

Un rivenditore di elettrodomestici vende un ferro da stiro a 31 Euro, guadagnandone 9. *La spesa* che è uguale al ricavo meno il guadagno è stata di
 31 (ricavo) meno 9 (guadagno)=

22

Un macellaio vende della carne a 12 Euro,
guadagnando 5 Euro.

La spesa (costo di acquisto)

che è uguale al ricavo - il guadagno è stata di ...

7

Un negoziante vende una pipa a 20 Euro,
guadagnandone 8.

La spesa che è uguale al ricavo - il guadagno è stata
di ...

40

Un rivenditore di elettrodomestici vende un tostapane a
50 Euro, guadagnandone 10.

La spesa che è uguale al ricavo meno il guadagno è
stata di ...

12

Un macellaio vende delle salsicce a 11 Euro,
guadagnando 7 Euro.
La spesa è stata di...

26

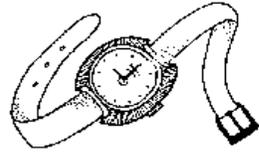
Un negoziante vende una palla a 3 Euro,
guadagnandone 1.
La spesa è stata di...

2

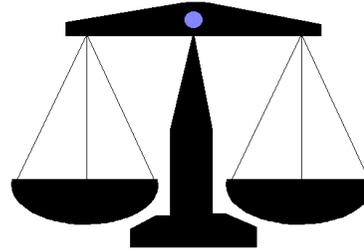
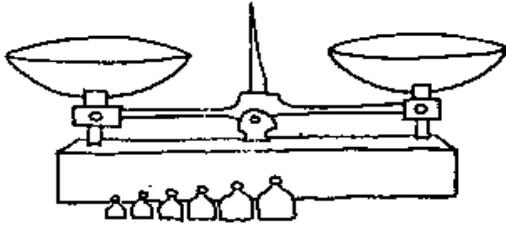
Un rivenditore di elettrodomestici vende un
radio a 32 Euro, guadagnandone 6.
La spesa è stata di...

4

STRUMENTI DI MISURA



Il *tempo* si misura con gli orologi.



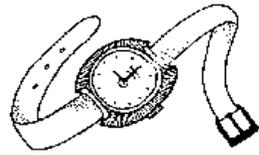
Il *peso* viene misurato mediante le bilance.



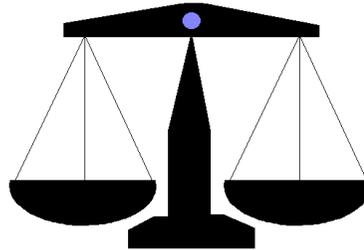
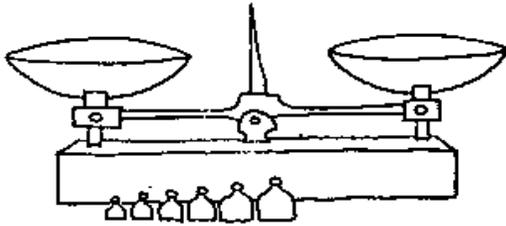
La *lunghezza* viene misurata mediante il metro.



La *temperatura* viene misurata mediante il termometro.



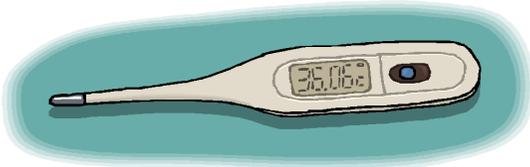
La *lunghezza* viene misurata mediante il metro.



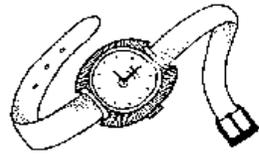
Il *tempo* si misura con gli orologi.



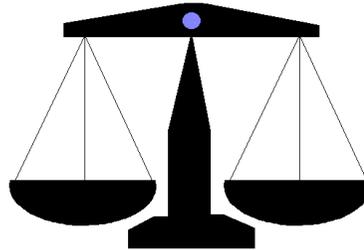
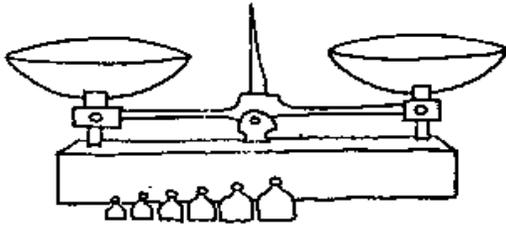
Il *peso* viene misurato mediante le bilance.



La *temperatura* viene misurata mediante il termometro.



Per misurare la *temperatura* usiamo...



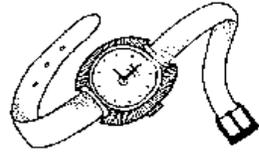
Per misurare il *tempo* usiamo...



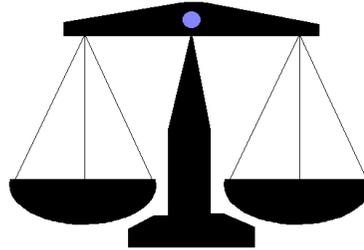
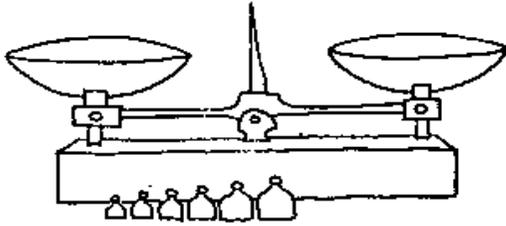
Per misurare il *peso* usiamo...



Per misurare la *lunghezza* usiamo...



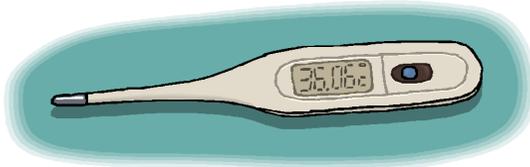
Il termometro misura...



Il metro misura...

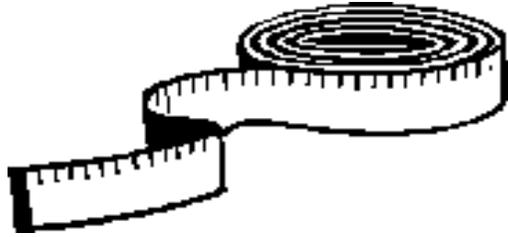


L'orologio misura...



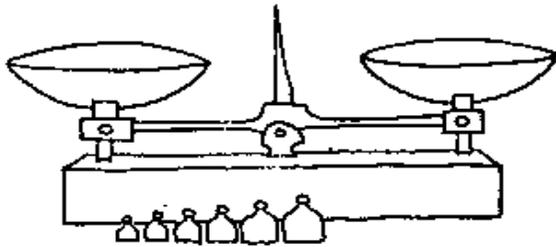
La bilancia misura...

METRO - LITRO - CHILO



metro

Per misurare la lunghezza, ad esempio quanto è lunga una stanza, una strada o anche un quaderno, l'unità di misura è il metro (m).



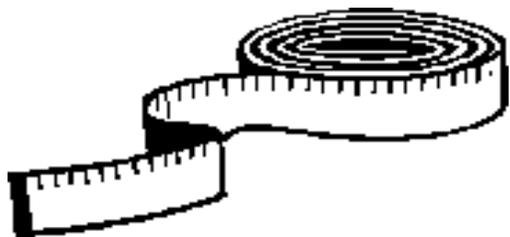
grammo

Per misurare il peso di un oggetto, ad esempio il peso di una persona, della frutta, dello zucchero, l'unità di misura è il chilo (Kg)



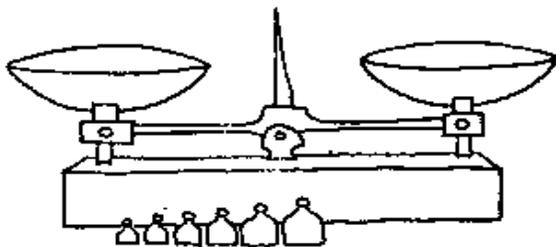
litro

Per misurare la quantità di un liquido, come l'acqua, l'olio, il latte ed il vino, l'unità di misura è il litro (l).



metro

Per misurare il peso di un oggetto, ad esempio il peso di una persona, della frutta, dello zucchero, l'unità di misura è il *chilo* (*Kg*).



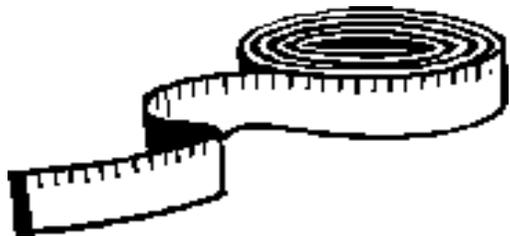
grammo

Per misurare la lunghezza, ad esempio quanto è lunga una stanza, una strada o anche un quaderno, l'unità di misura è il *metro* (*m*).

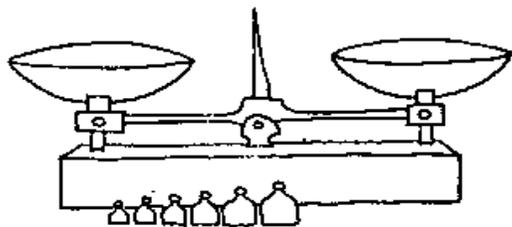


litro

Per misurare la quantità di un liquido, come l'acqua, l'olio, il latte ed il vino, l'unità di misura è il *litro* (*l*).



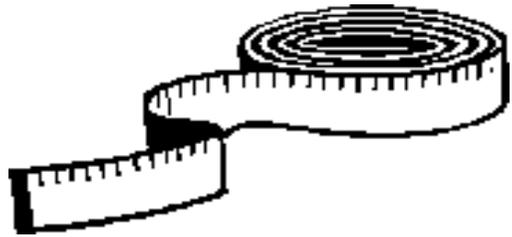
Per misurare il peso di un oggetto,
utilizziamo il.....



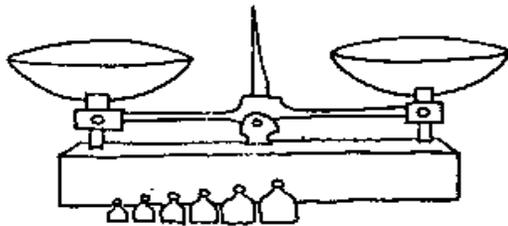
Per misurare la quantità di un liquido,
utilizziamo il.....



Per misurare la lunghezza, utilizziamo il...



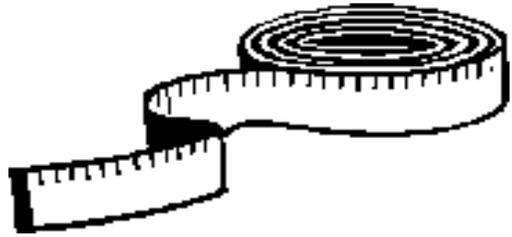
E' il *litro*...



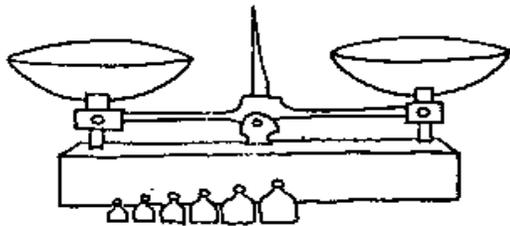
E' il *metro*...



E' il *chilo*...



Il *chilo* serve...



Il *litro* serve...



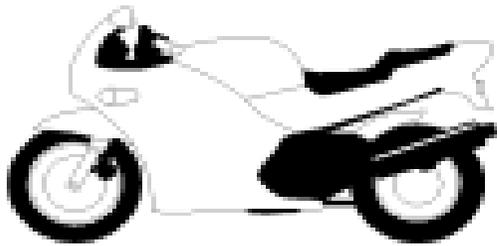
Il *metro* serve...



Per misurare il peso della pasta, del pane, della frutta, si usa il chilo (kg) che equivale a 1000g.



Per misurare pesi piccoli come una penna, un quaderno, conviene usare il grammo (g) che equivale a 0,001 chili.



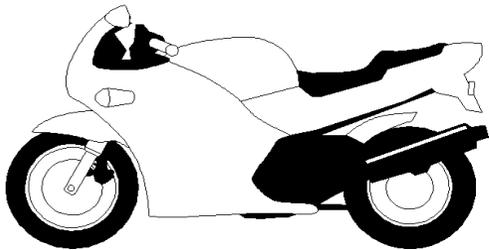
Per misurare grandi pesi, come una macchina, una moto, si usa il megagrammo (mg) che equivale a 1000chili.



Si utilizza il *megagrammo (mg)*



Si utilizza il *grammo (g)*



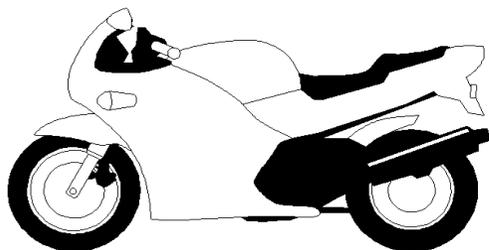
Si utilizza il *chilogrammo (Kg)*



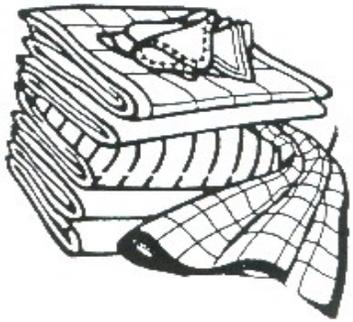
Per misurare grandi pesi come il peso di una macchina o di una moto, si usa il



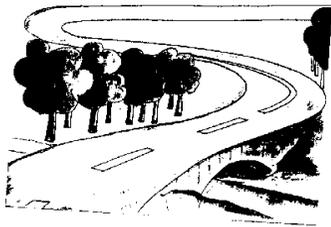
Per misurare il peso della pasta, del pane o della frutta, si usa il.....



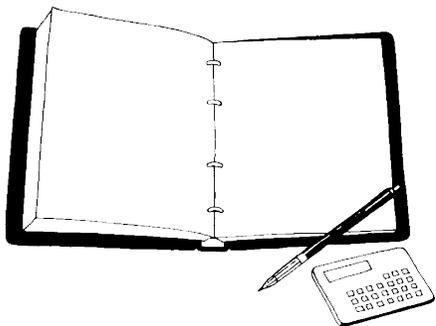
Per misurare piccoli pesi come il peso di una penna, di un quaderno, si usa il.....



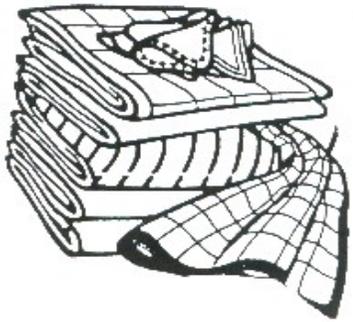
Per misurare una stanza, la stoffa, un vestito si usa il *metro (m)*.



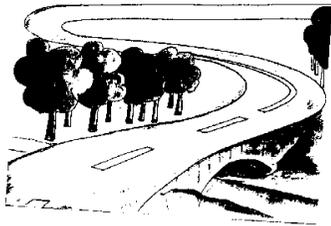
Per misurare le lunghe distanze, ad esempio le strade, si usa il *chilometro (km)* che equivale a 1000m.



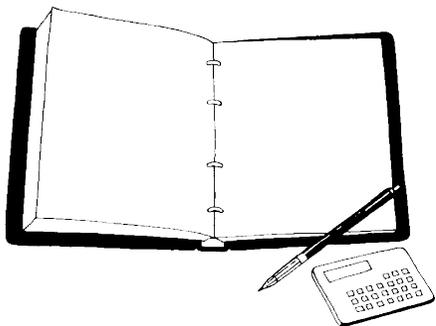
Per misurare piccoli oggetti, ad esempio un quaderno, un foglio, una penna, si usa il *centimetro (cm)* che equivale a 0,01 metri.



Si usa il *centimetro (cm)*



Si usa il *metro (m)*

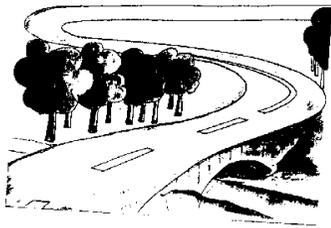


Si usa il *chilometro (km)*



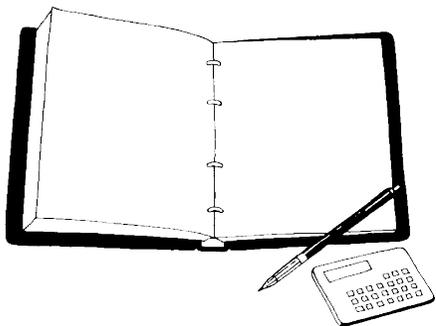
1m

Per misurare piccoli oggetti come un quaderno un foglio, una penna conviene utilizzare il.....



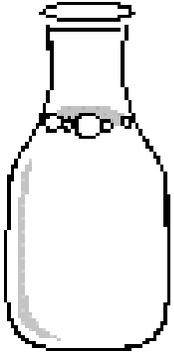
1km

Per misurare le stanze, le stoffe, i tavoli, conviene utilizzare il.....



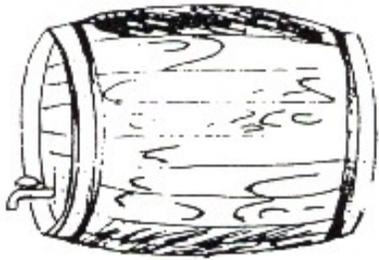
1cm

Per misurare le lunghe distanze, come la distanza tra un paese ed un altro, conviene utilizzare il.....



litro

Per misurare l'acqua o il vino contenuti in una bottiglia si utilizza il *litro (l)*.



ettolitro

Per misurare grandi quantità di liquido (acqua, vino, benzina) si usa *l'ettolitro (hl)* che equivale a 100 litri.

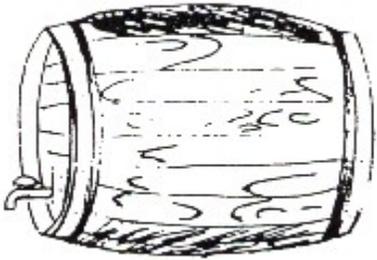


centilitro

Per misurare piccole quantità di liquido, ad esempio il profumo, si usa il *centilitro (cl)* che è la centesima parte di un litro (0,01 litri)



Per misurare grandi quantità di liquidi (acqua, vino, benzina) si usa.....



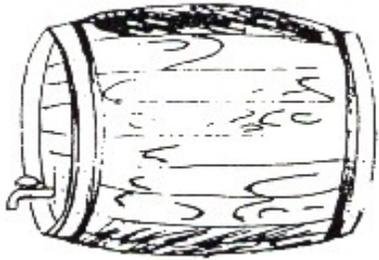
Per misurare piccole quantità di liquido (profumo, gocce) si utilizza.....



Per misurare l'acqua, il vino, contenuti in una bottiglia si usa.....



Si usa il *centilitro (cl)*

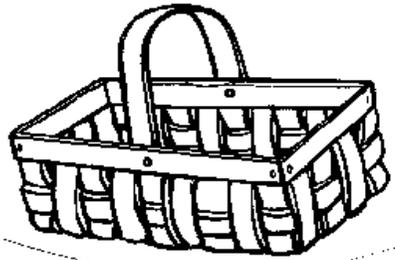


Si usa il *litro (l)*



Si usa *l'ettolitro (hl)*

PESO LORDO - PESO NETTO - TARA



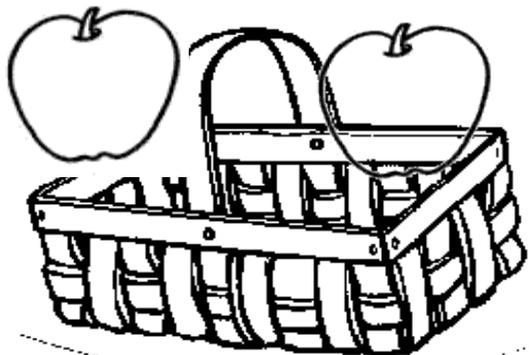
Tara 1 Kg

Il peso del recipiente vuoto
si chiama *tara*



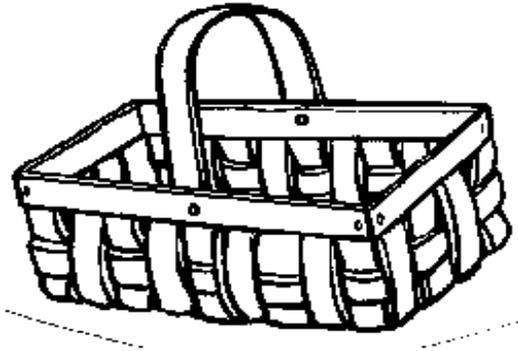
Peso netto 5 Kg

Il peso del contenuto si chiama
peso netto



Peso lordo 6 Kg

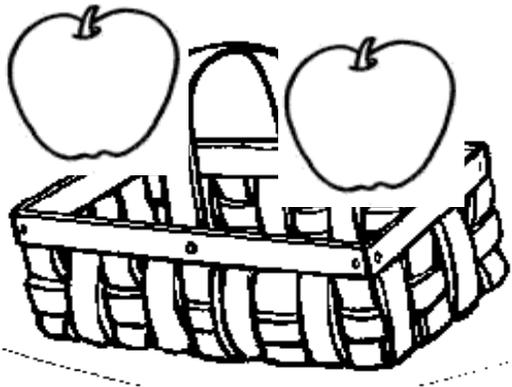
Il peso del recipiente col contenuto
si chiama *peso lordo*



Il peso del recipiente col contenuto si chiama *peso lordo*.



Il peso del recipiente vuoto si chiama *tara*.

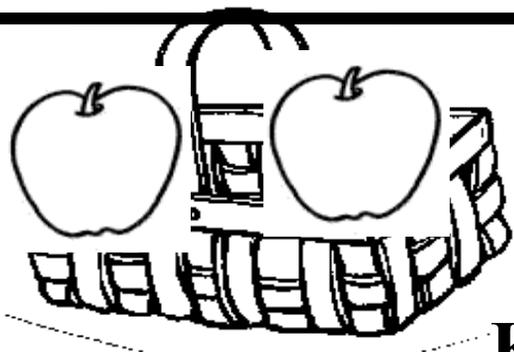


Il peso del contenuto si chiama *peso netto*.



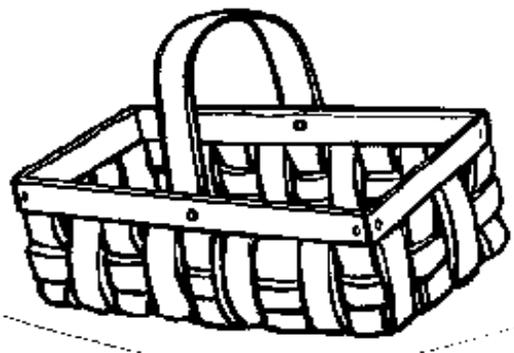
Kg 5

Il *peso lordo* è uguale alla tara più il peso netto. Quindi nel nostro esempio è di
 $\text{Kg}1 + \text{Kg} 5 =$



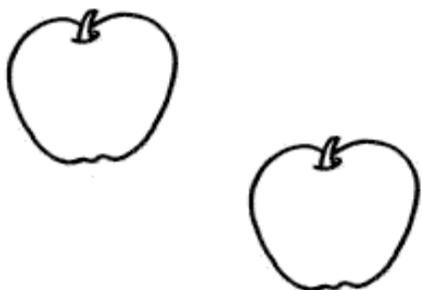
Kg 6

La *tara* è uguale al peso lordo meno il peso netto.
Nel nostro esempio è di
 $\text{Kg}6 - \text{Kg} 5 =$



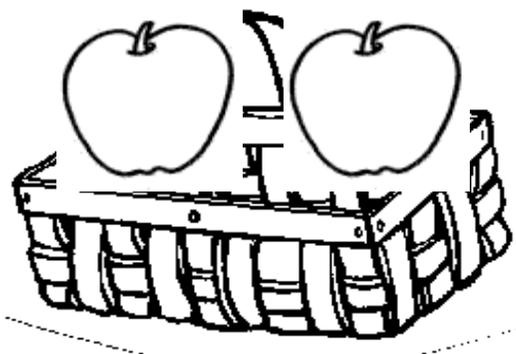
Kg 1

Il *peso netto*, è uguale al peso lordo meno la tara.
Nel nostro esempio è di
 $\text{Kg}6 - \text{Kg} 1 =$



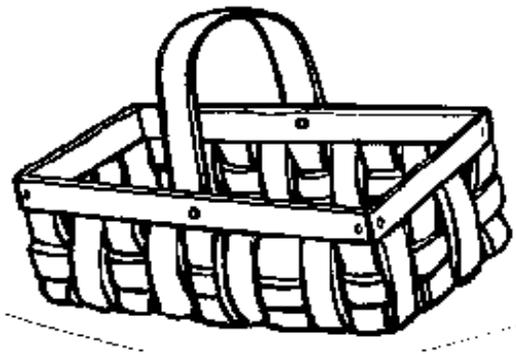
Kg 5

La *tara* è uguale al peso lordo meno il peso netto.
Nel nostro esempio è di Kg...



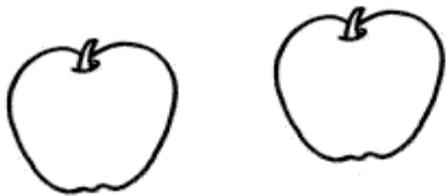
Kg 6

Il *peso lordo* è uguale alla tara più il peso netto. Quindi nel nostro esempio è di Kg...



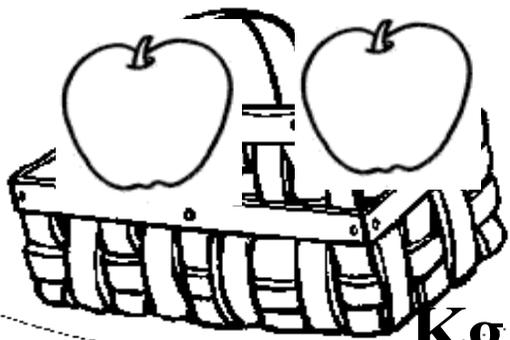
Kg 1

Il *peso netto*, è uguale al peso lordo meno la tara.
Nel nostro esempio è di Kg...



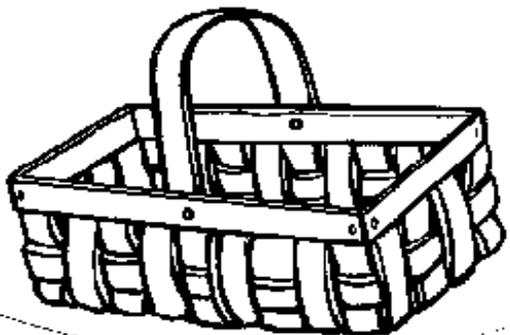
Kg 5

Il *peso netto* + *la tara* =



Kg 1 + Kg 5

Il *peso lordo* - *peso netto* =



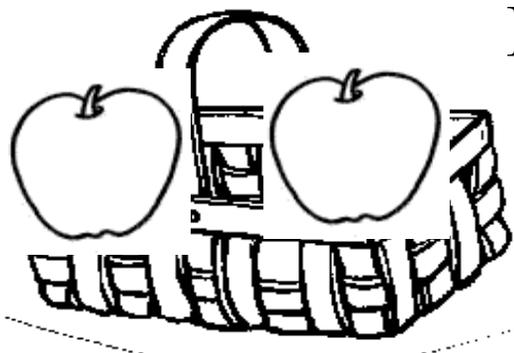
Kg 1

Il *peso lordo* - *la tara* =



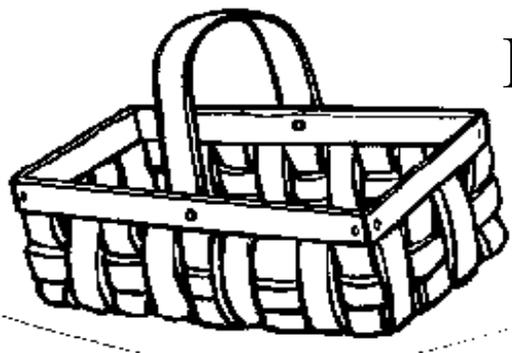
Kg 5

Il *peso lordo* è uguale a...



Kg 6

La *tara* è uguale a...



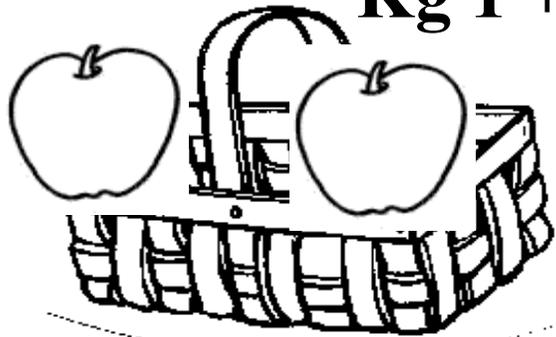
Kg 1

Il *peso netto* è uguale a...



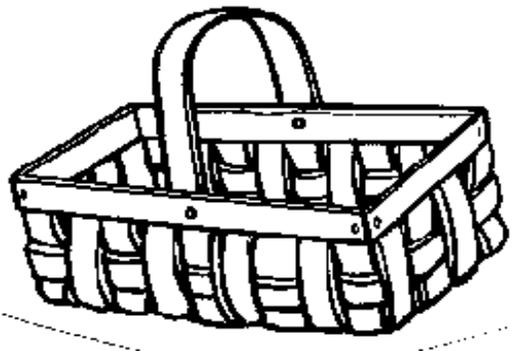
Kg 5

E' il PESO LORDO



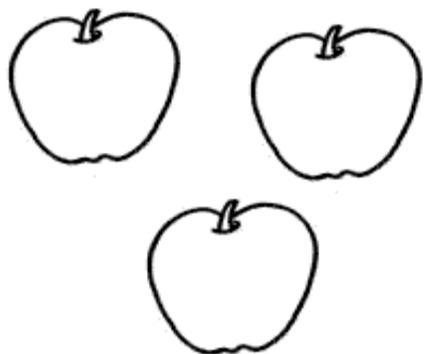
Kg 1 + Kg 5

E' la TARA



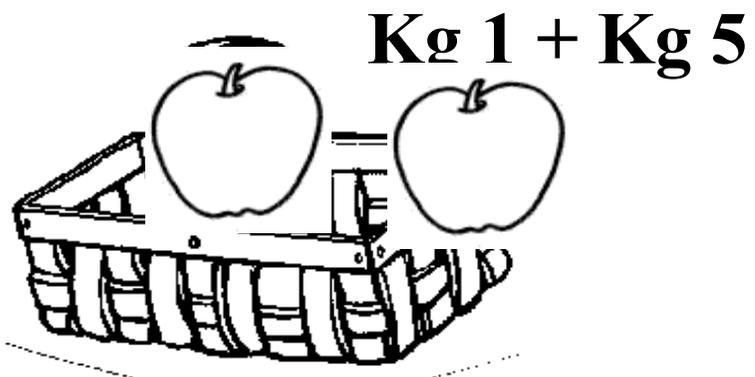
Kg 1

E' il PESO NETTO



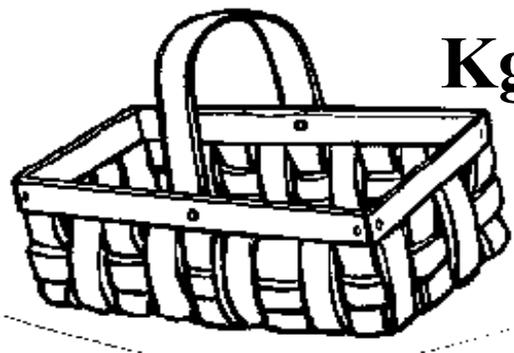
Kg 5

Il peso del recipiente e
del contenuto si chiama...



Kg 1 + Kg 5

Il peso del solo contenuto
si chiama....

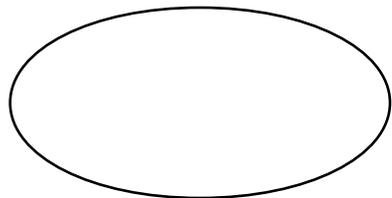


Kg 1

Il peso del recipiente si
chiama....

LE FRAZIONI

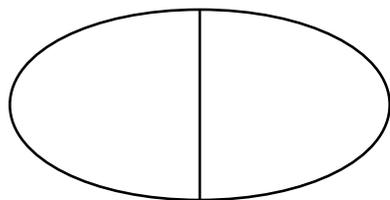
Quando un oggetto o una figura geometrica non viene tagliata si chiama *INTERA*.



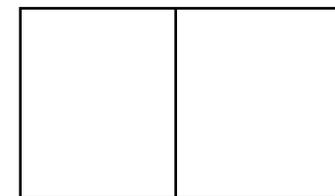
1



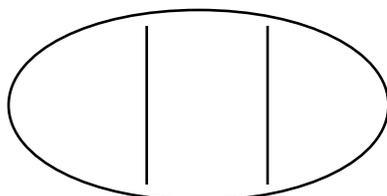
Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata a metà ogni singola parte viene chiamata *META'* o $1/2$.



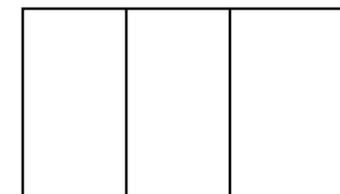
$1/2$ $1/2$

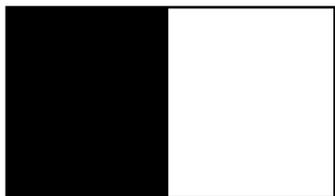


Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata in tre parti, ognuna di queste si chiama $1/3$.

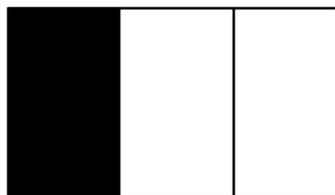
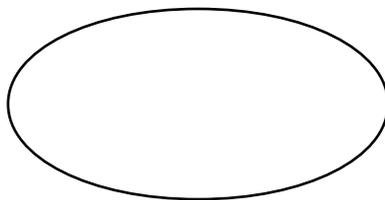


$1/3$ $1/3$ $1/3$

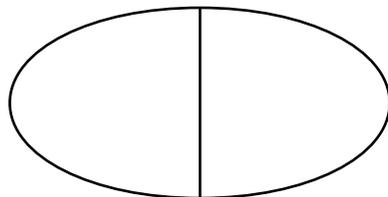




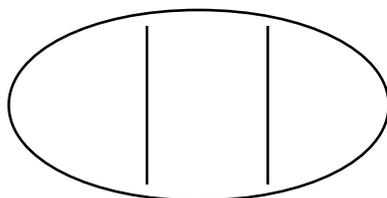
Quando un oggetto o una figura geometrica non viene tagliata si chiama *INTERA*.

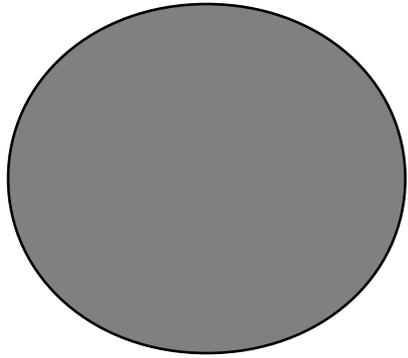


Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata a metà ogni singola parte viene chiamata *META' o 1/2*.

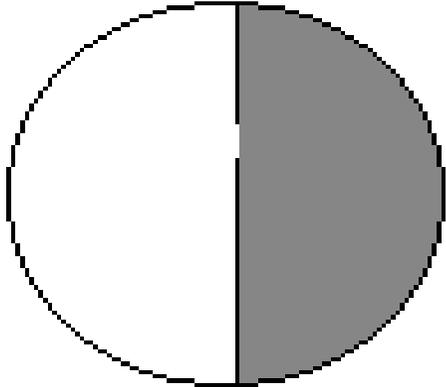


Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata in tre parti, ognuna di queste si chiama *1/3*.

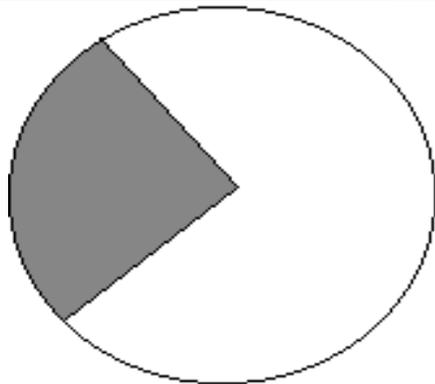




$1/3$



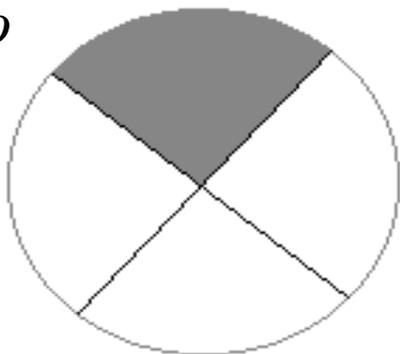
1



$1/2$

un quarto

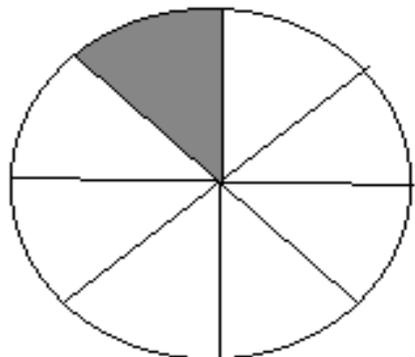
$$\frac{1}{4}$$



Quando un oggetto, una figura geometrica viene tagliata in quattro parti uguali, ognuna di queste parti si chiama *un quarto*

un ottavo

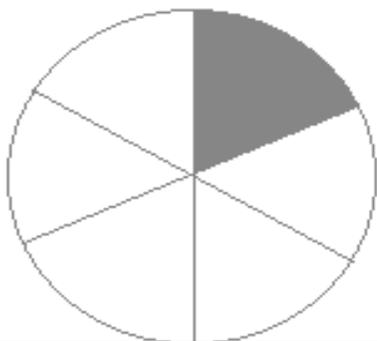
$$\frac{1}{8}$$



Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata in otto parti uguali, ognuna di queste parti si chiama *un ottavo*.

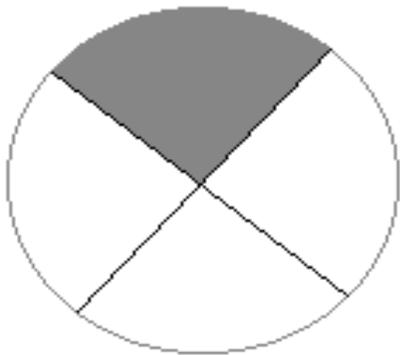
un sesto

$$\frac{1}{6}$$



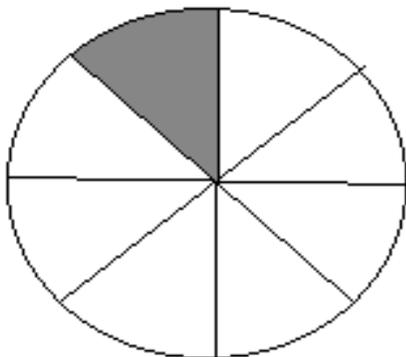
Quando un oggetto o una figura geometrica viene tagliata in sei parti uguali, ognuna di queste parti viene chiamata *un sesto*.

$1/4$



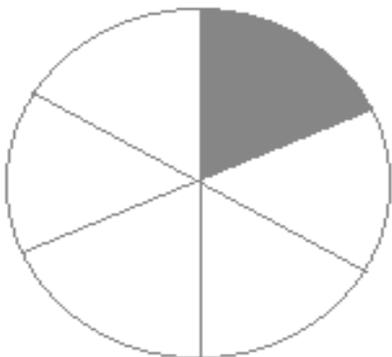
Dividendo un cerchio in 4 parti,
prendendone una parte sola
si ottiene.....

$1/8$

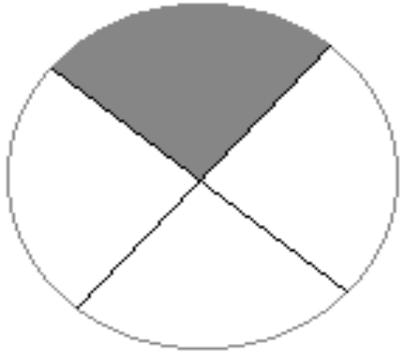


Dividendo il cerchio in 8 parti,
prendendone una parte sola
si ottiene.....

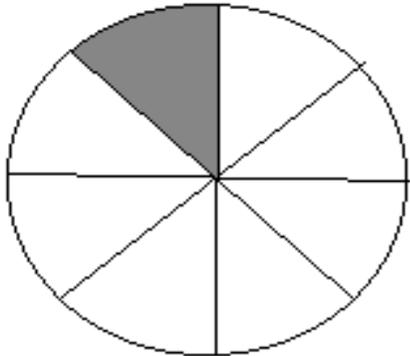
$1/6$



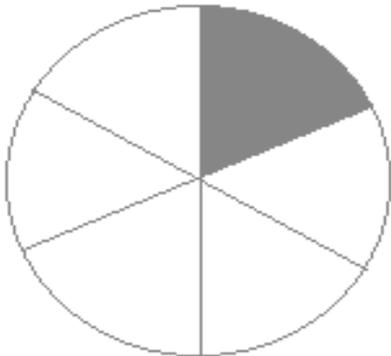
Dividendo il cerchio in 6 parti,
prendendone una parte sola
si ottiene.....



$$1/6$$

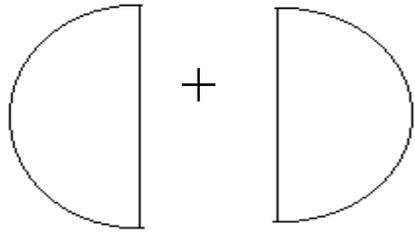


$$1/4$$

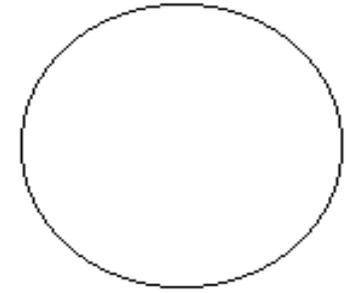


$$1/8$$

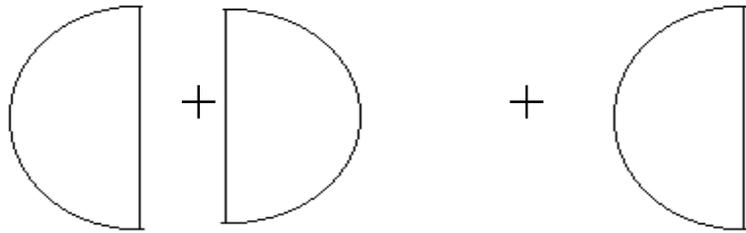
SOMMA DI FRAZIONI



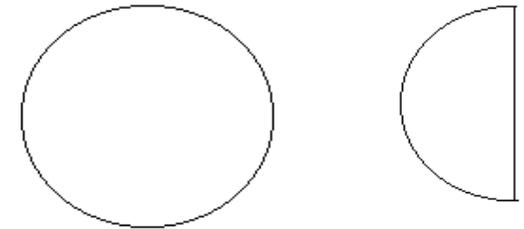
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



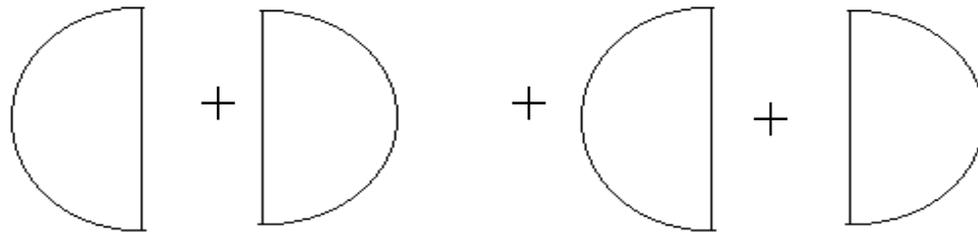
1



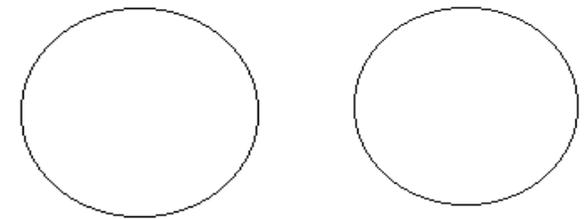
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



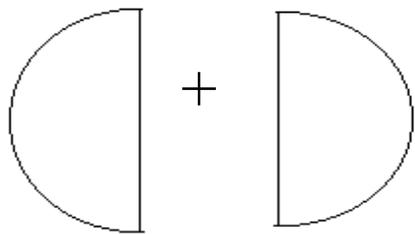
1 + 1/2



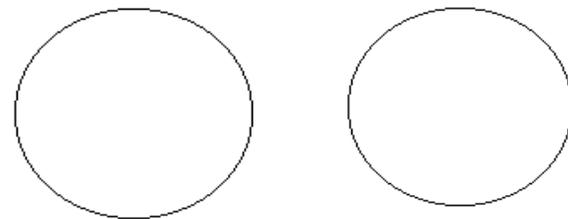
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



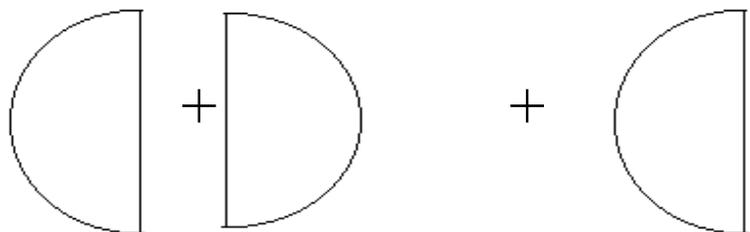
2



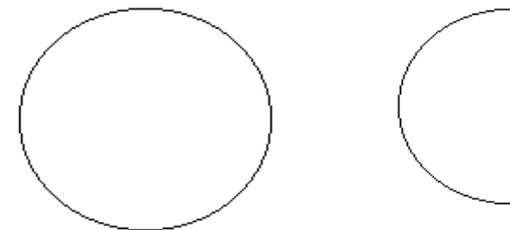
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



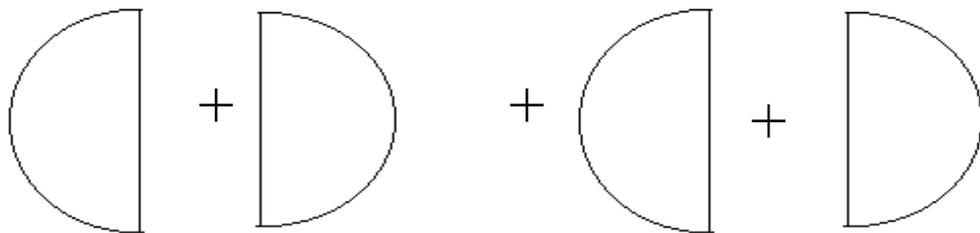
2



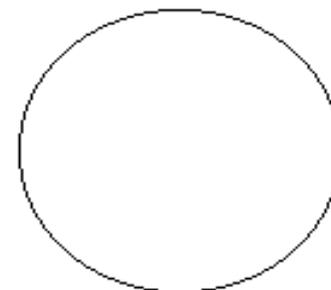
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



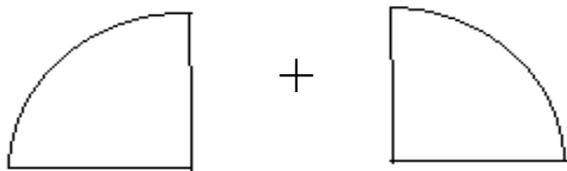
1 + 1/2



$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$

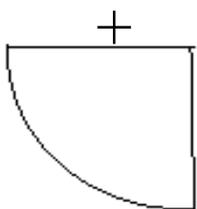
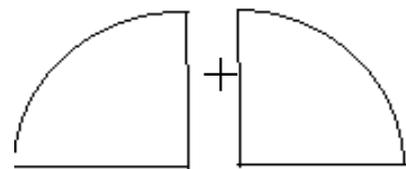
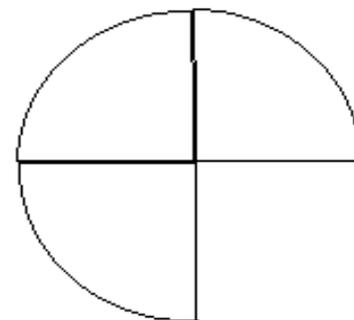


1



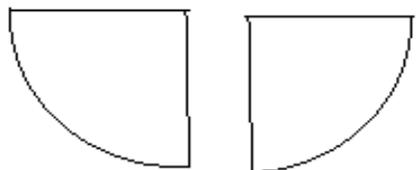
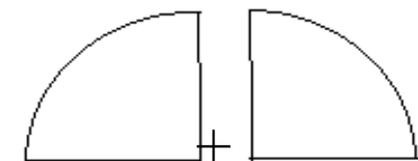
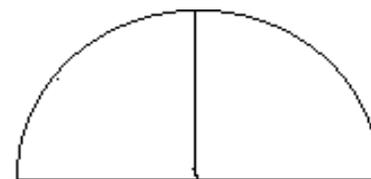
$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$$

3/4



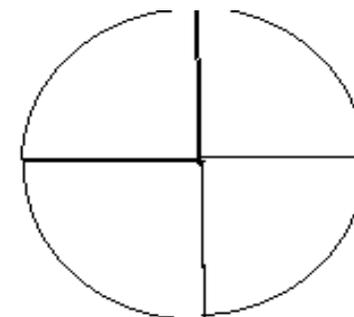
$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4}$$

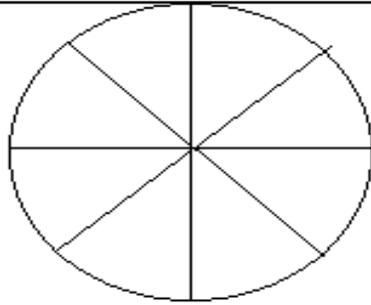
1/2



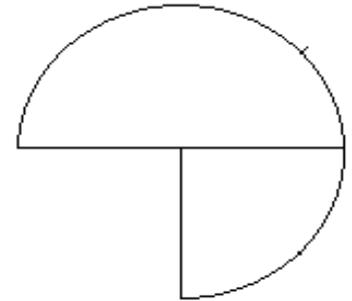
$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4}$$

1

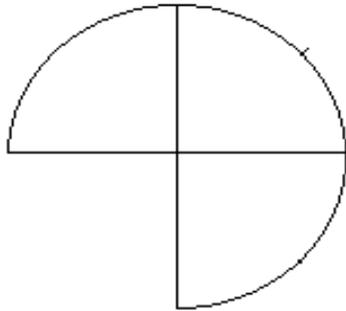




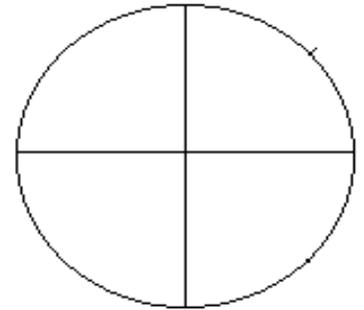
$$1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8$$



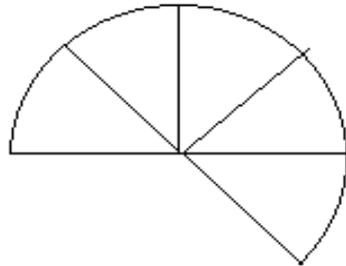
$$3/4$$



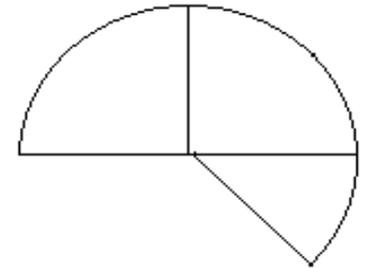
$$1/4 + 1/4 + 1/4$$



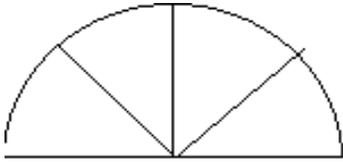
$$1$$



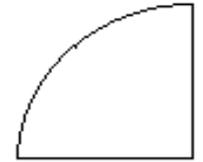
$$1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8 + 1/8$$



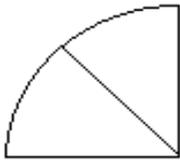
$$1/2 + 1/8$$



$$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8}$$

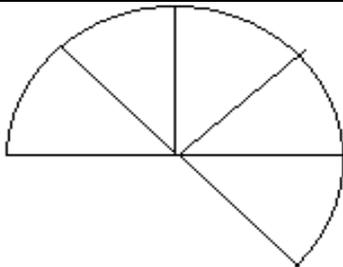
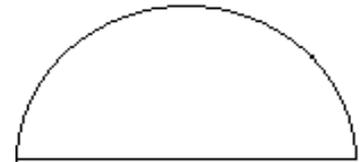


$$\frac{1}{4}$$

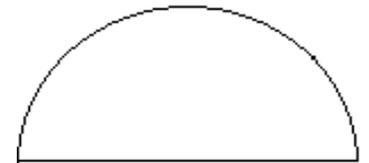


$$\frac{1}{8} + \frac{1}{8}$$

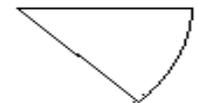
$$\frac{1}{2}$$

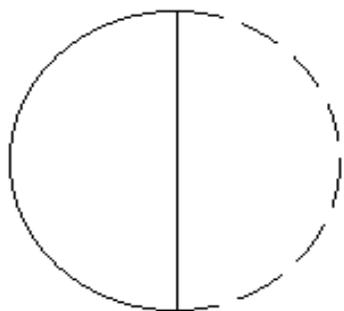


$$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8} + \frac{1}{8}$$

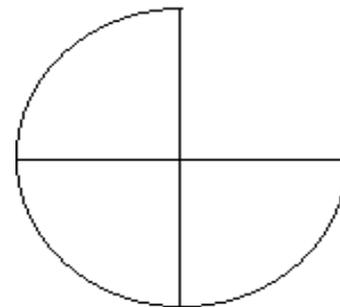


$$\frac{1}{2} + \frac{1}{8}$$

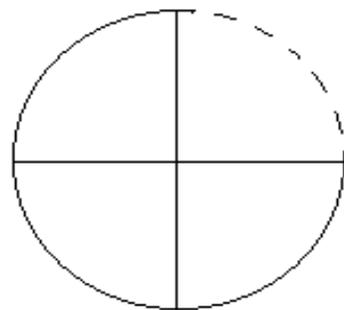




$$1 - 1/2$$



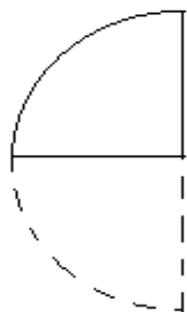
$$3/4$$



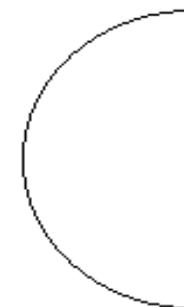
$$1 - 1/4$$



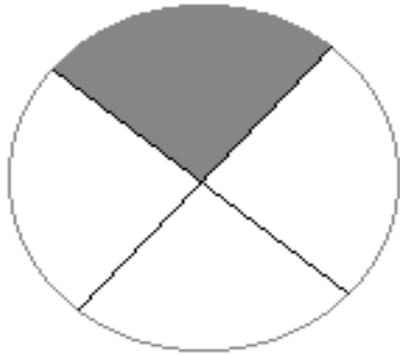
$$1/4$$



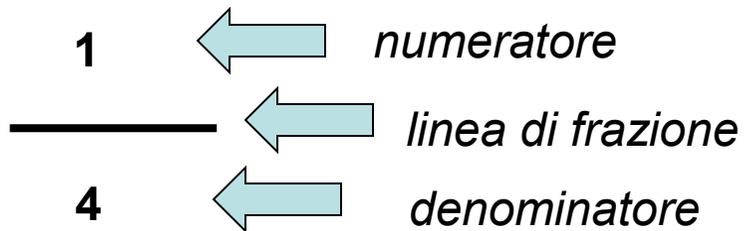
$$1/2 - 1/4$$



$$1/2$$



$$\frac{1}{4}$$

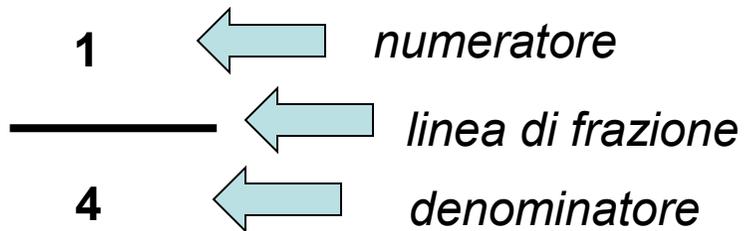
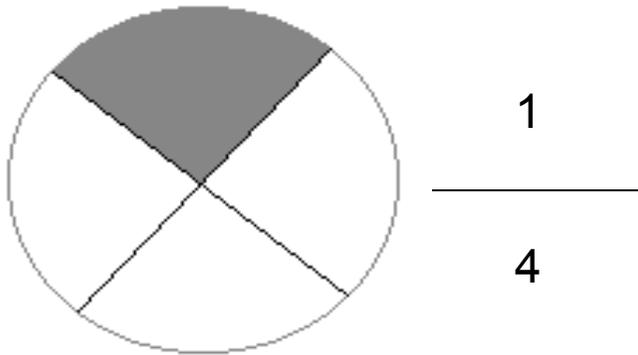


- La frazione è un modo per indicare una o più parte dell'intero diviso in parti uguali.

- Il numeratore, che è il numero che sta in alto, indica quante parti sono state prese.

- La linea di frazione equivale al segno di divisione.

- Il denominatore, che è il numero che sta in basso, indica in quante parti è stato diviso l'intero.

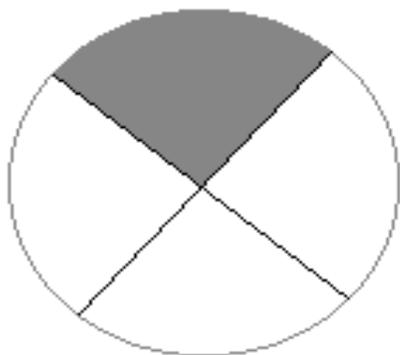


- La frazione è un modo per indicare una o più parte dell'intero diviso in parti uguali.

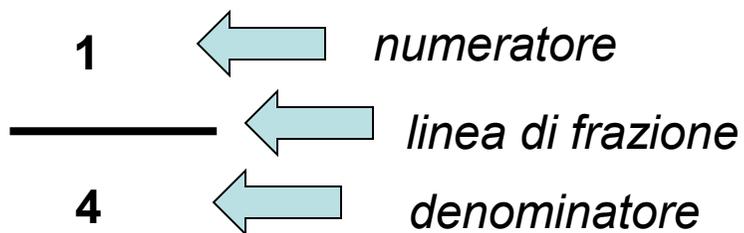
- La linea di frazione equivale al segno di divisione.

- Il denominatore, che è il numero che sta in basso, indica in quante parti è stato diviso l'intero.

- Il numeratore, che è il numero che sta in alto, indica quante parti sono state prese.



$$\frac{1}{4}$$

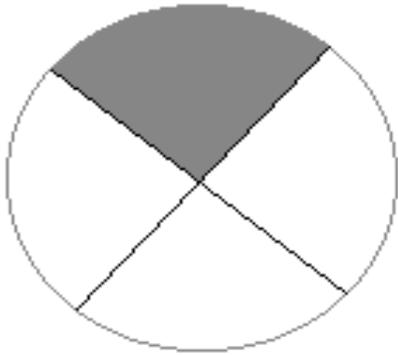


- È un modo per indicare una o più parte dell'intero diviso in parti uguali.

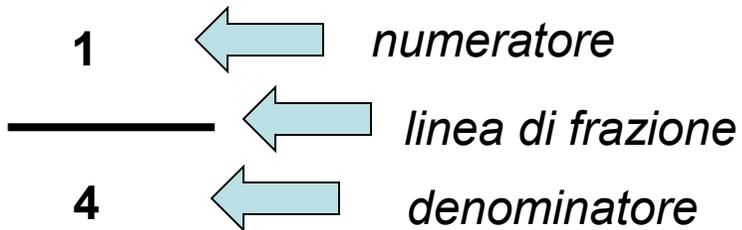
- Equivale al segno di divisione.

- Indica in quante parti è stato diviso l'intero.

- Indica quante parti sono state prese.



$$\frac{1}{4}$$

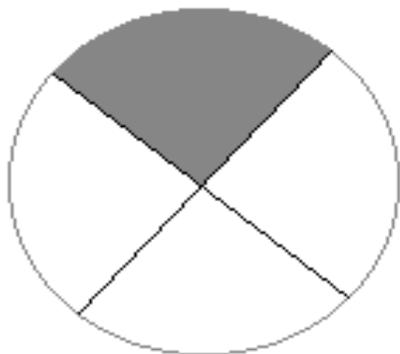


• È il *denominatore*.

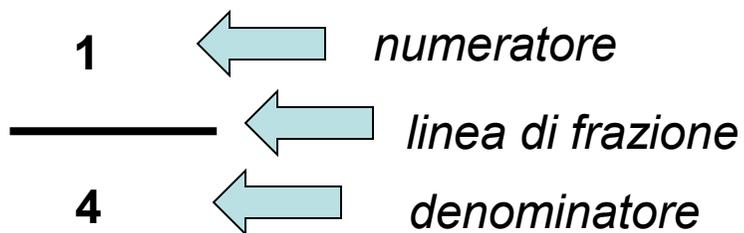
• È la *linea di frazione*.

• È il *numeratore*.

• È la *frazione*



$$\frac{1}{4}$$



- La frazione è un modo per indicare una o più parte dell'intero diviso in parti uguali.

- La linea di frazione equivale al segno di divisione.

- Il denominatore, che è il numero che sta in basso, indica in quante parti è stato diviso l'intero.

- Il numeratore, che è il numero che sta in alto, indica quante parti sono state prese.

CALCOLO DELLE FRAZIONI

$$\frac{1}{3} \text{ di } 21 = 7$$

$$21:3 = 7$$
$$7 \times 1 = 7$$

Per calcolare la frazione di un numero basta dividerlo per il denominatore e moltiplicare il risultato per il numeratore

$$\frac{1}{5} \text{ di } 15 = 3$$

$$15:5 = 3$$
$$3 \times 1 = 3$$

Per calcolare la frazione di un numero basta dividerlo per il denominatore e moltiplicare il risultato per il numeratore

$$\frac{2}{4} \text{ di } 20 = 10$$

$$20 : 4 = 5$$
$$5 \times 2 = 10$$

Per calcolare la frazione di un numero basta dividerlo per il denominatore e moltiplicare il risultato per il numeratore

$$\frac{3}{8} \text{ di } 40 = 15$$

$$40:8 = 5$$
$$5 \times 3 = 15$$

Per calcolare la frazione di un numero basta dividerlo per il denominatore e moltiplicare il risultato per il numeratore

$$\frac{1}{3} \text{ di } 21 = (21:3) \times 1 =$$

3

$$\frac{1}{5} \text{ di } 15 = (15:5) \times 1 =$$

7

$$\frac{2}{6} \text{ di } 12 = (12:6) \times 2 =$$

4

$$\frac{3}{8} \text{ di } 40 = (40:8) \times 3 =$$

15

$$\frac{5}{6} \text{ di } 30 = (30:6) \times 5 =$$

20

$$\frac{4}{10} \text{ di } 50 = (50:10) \times 4 =$$

25

$$\frac{1}{8} \text{ di } 40 = (40:8) \times 1 =$$

9

$$\frac{3}{9} \text{ di } 27 = (27:9) \times 3 =$$

5

$$\frac{1}{7} \text{ di } 35$$

35

$$\frac{2}{8} \text{ di } 16$$

6

$$\frac{5}{2} \text{ di } 14$$

5

$$\frac{3}{8} \text{ di } 16$$

4

$$\frac{1}{4} \text{ di } 40$$

1

$$\frac{2}{5} \text{ di } 30$$

10

$$\frac{4}{2} \text{ di } 12$$

24

$$\frac{1}{2} \text{ di } 2$$

12

“ VOGLIA DI CRESCERE ”

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

GEOMETRIA

GEOMETRIA

Per le tematiche inerenti la geometria è stata utilizzata la programmazione a gruppi.

Tale programmazione permette, mediante l'utilizzazione di quattro – cinque schede l'apprendimento rapido e facilitato di contenuti didattici, anche complessi, di cui vogliamo far partecipare l'alunno. Come in ogni tipo di apprendimento programmato, la richiesta è molto semplice, breve e spesso non è necessaria alcuna spiegazione, in quanto le immagini che l'accompagnano sono in grado di chiarire quanto detto.

Ogni nozione, con questa metodica, viene elaborata mediante una serie di schede in cui, dopo una presentazione e spiegazione iniziale del tema, si passa per gradi alla verifica di quanto esposto e quindi all'enucleazione dei concetti e termini essenziali.

Le tematiche di geometria sono proposte in ordine logico, che sarebbe bene seguire. In ogni caso però l'insegnante, avendo a disposizione l'indice, può far effettuare al ragazzo un percorso individuale.

UTILIZZAZIONE

Il docente utilizzerà la prima scheda di presentazione per spiegare all'allievo i contenuti di cui si parlerà nel tema proposto per l'apprendimento. Nelle schede successive, di approfondimento e di verifica, non sarà pertanto necessaria alcuna spiegazione.

ETA' DI RIFERIMENTO

Dieci anni e oltre.

Linea retta - Curva - Spezzata - Mista

INDICE

	Pag.	
Retta orizzontale - Verticale - Inclinata	128	
Rette parallele - Divergenti - Convergenti	133	
Superficie - Angoli - Poligoni	137	
	142	
	146	
Rette perpendicolari - Oblique	151	
	156	
Angoli - Lati - Vertici	161	
	166	
Angolo retto - Ottuso - Acuto	171	
	176	
Angolo piatto - Angolo giro	181	
	186	
Poligoni e non poligoni	191	
	196	
I poligoni	201	
	206	
I poligoni uguali - Equivalenti	211	
	216	
Poligoni equilateri - Equiangoli - Regolari Irregolari	221	
	226	
Triangolo - Quadrilatero - Pentagono	231	
	236	127

Quadrato - Rettangolo - Rombo

I solidi: Il vertice - Lo spigolo - Le facce

Pag. 246

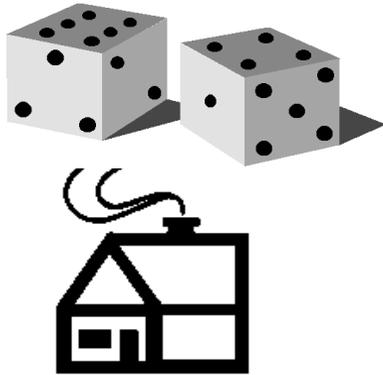
I solidi: Parallelepipedo - Cubo - Piramide

251

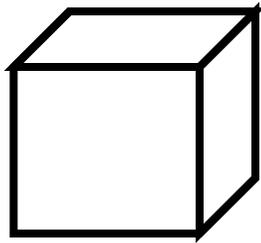
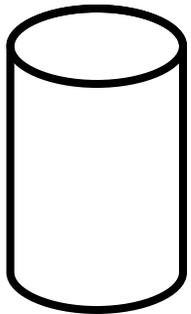
Cilindro - Cono - Sfera

256

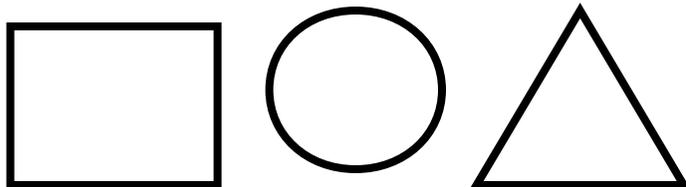
I CORPI - I SOLIDI - LE FIGURE PIANE



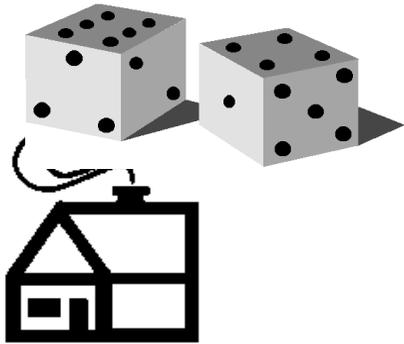
I corpi sono oggetti naturali o costruiti dall'uomo che hanno un nome diverso e si distinguono per la forma, il colore, le dimensioni e il materiale di cui sono fatti.



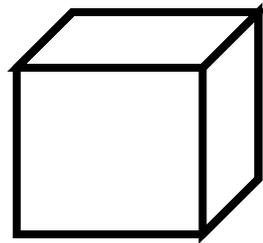
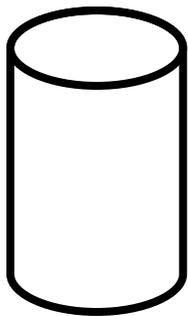
I solidi sono forme geometriche tridimensionali, cioè lunghi, larghi, e spessi; ed hanno ognuno una propria forma.



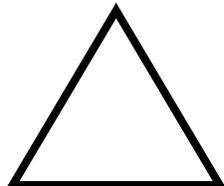
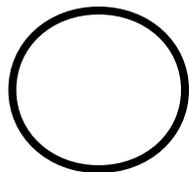
Le figure piane hanno forme diverse con due sole dimensioni: la lunghezza e la larghezza.



I solidi sono forme geometriche tridimensionali, cioè lunghi, larghi, e spessi; ed hanno ognuno una propria forma.



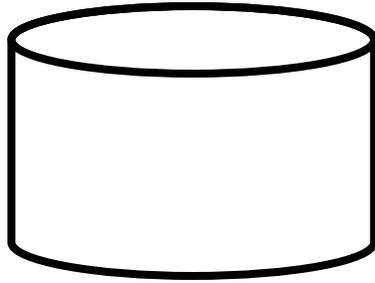
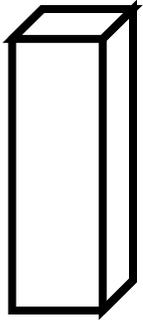
Le figure piane hanno forme diverse con due sole dimensioni: la lunghezza e la larghezza.



I corpi sono oggetti naturali o costruiti dall'uomo che hanno un nome diverso e si distinguono per la forma, il colore, le dimensioni e il materiale di cui sono fatti.



Sono i corpi.



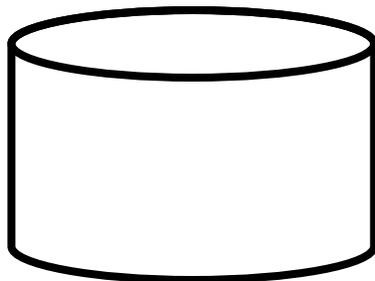
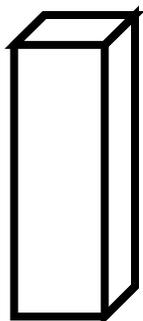
Sono i solidi.



Sono le figure piane.



Gli oggetti naturali o costruiti dall'uomo si chiamano...



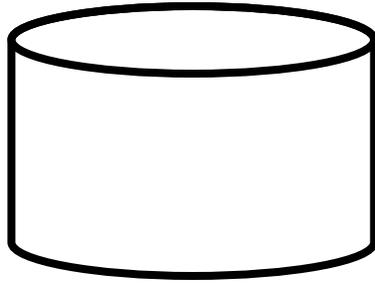
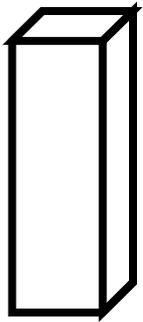
Le forme geometriche tridimensionali si chiamano...



Le forme che hanno solo due dimensioni si chiamano...



I corpi sono...



I solidi sono...



Le figure piane hanno...

PIANO - LINEA - PUNTO



Per immaginare una *superficie piana*, puoi pensare ad un foglio di carta o al piano di una scrivania.



Il puntino lasciato dalla matita ci dà l'idea del *punto*.



Facendo scorrere la matita sul foglio, si ottiene una *linea*.



Per immaginare una *superficie piana*, puoi pensare ad un foglio di carta o al piano di una scrivania.



Il puntino lasciato dalla matita ci dà l'idea del *punto*.



Facendo scorrere la matita sul foglio, si ottiene una *linea*.



E' un *piano*...



E' un *punto*...



E' una *linea*...



Per immaginare una *superficie piana* puoi pensare a...

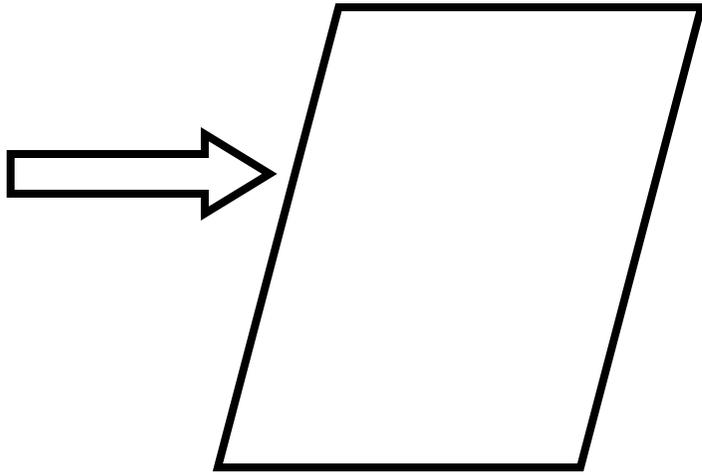


Per immaginare un *punto*, si può pensare a...

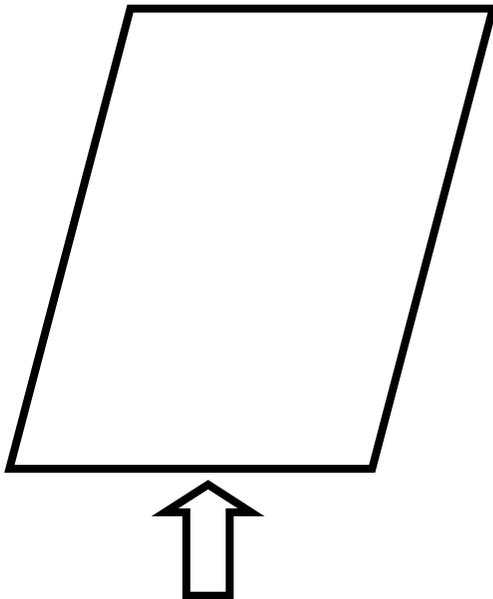


Per immaginare una *linea*, si può pensare a...

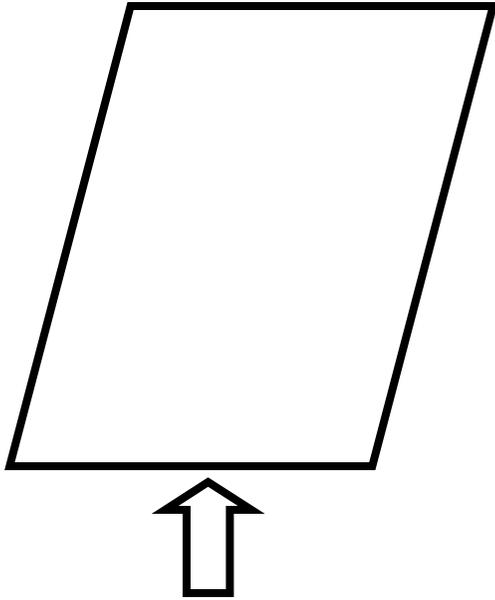
LUNGHEZZA E LARGHEZZA DEL PIANO



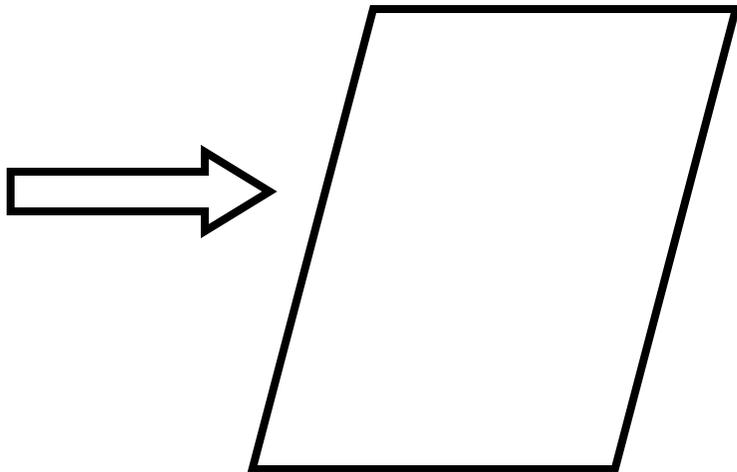
La parte più lunga del piano si chiama *lunghezza*.



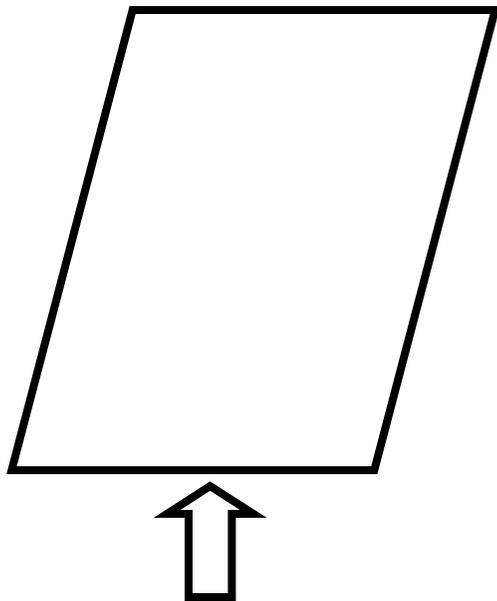
La parte più corta del piano si chiama *larghezza*.



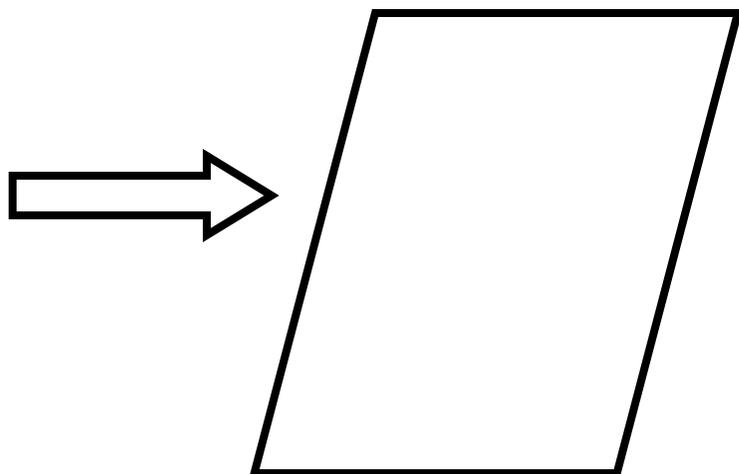
La parte più lunga del piano si chiama *lunghezza*.



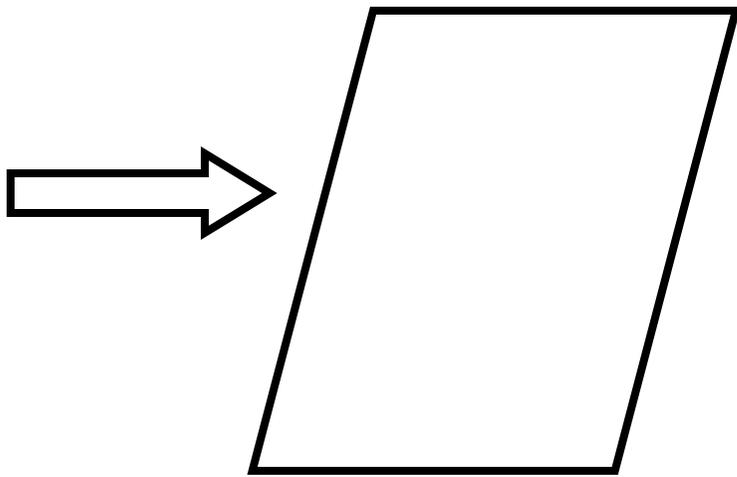
La parte più corta del piano si chiama *larghezza*.



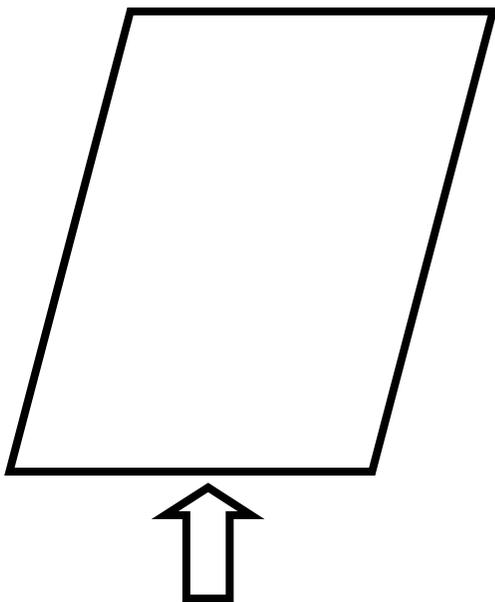
E' la *lunghezza*.



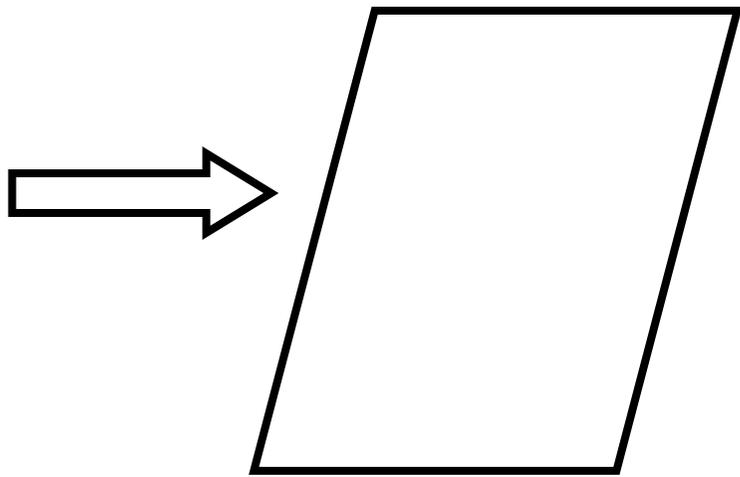
E' la *larghezza*.



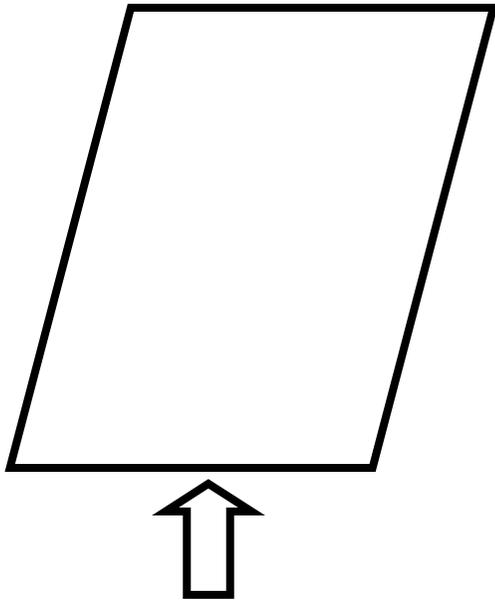
La parte più lunga del piano
si chiama...



La parte più corta del piano
si chiama...

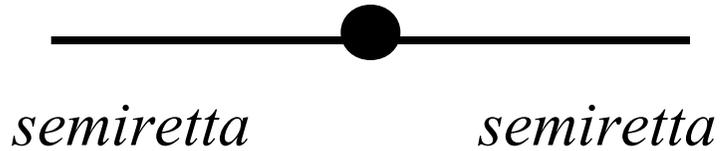


Si chiama *lunghezza del piano...*



Si chiama *larghezza del piano...*

SEMIRETTA - SEGMENTO - ESTREMI DEL SEGMENTO



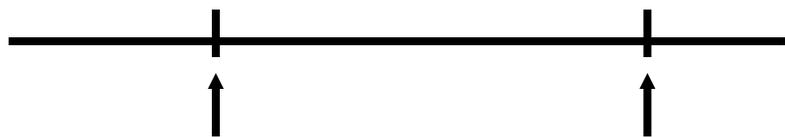
Un punto segnato su di una retta la divide in *due semirette*.



Un tratto di retta limitato da due punti è un *segmento*.



I due punti si dicono *estremi del segmento*.



Estremi del segmento

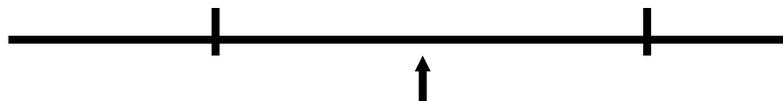
Un punto segnato su di una retta la divide in *due semirette*.



semiretta

semiretta

Un tratto di retta limitato da due punti è un *segmento*.

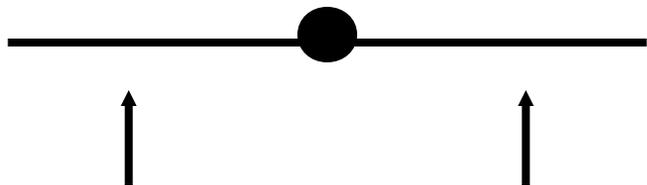


segmento

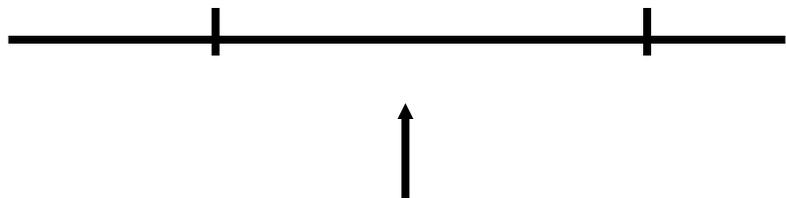
I due punti si dicono *estremi del segmento*.



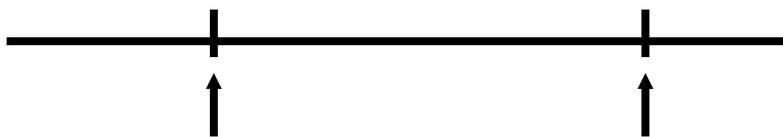
Sono *due semirette*.



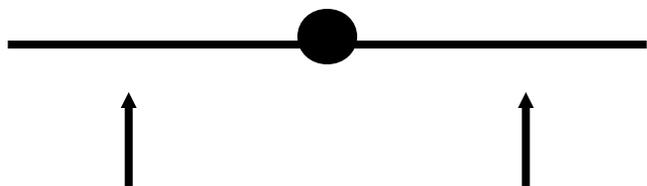
E' un *segmento*.



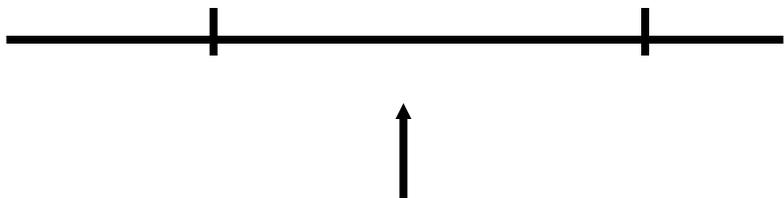
Sono gli *estremi del segmento*.



Un punto segnato su una retta la divide in...



Un tratto di retta limitato tra due punti si chiama...



I due punti che limitano il tratto di retta si chiamano...

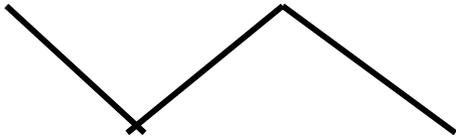
LINEA RETTA- CURVA - SPEZZATA - MISTA



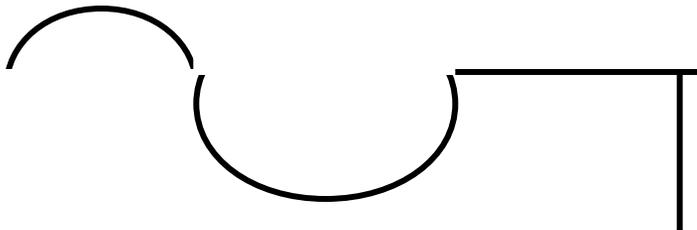
Una *linea* è *retta* quando mantiene sempre la stessa direzione.



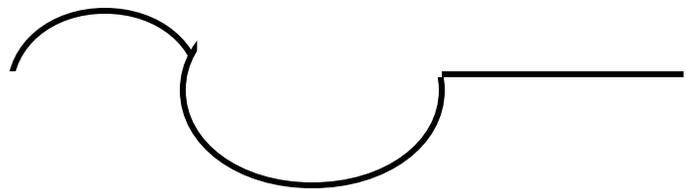
Una *linea* è *curva* quando cambia direzione.



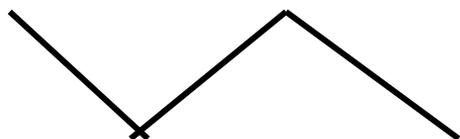
Una *linea* è *spezzata* quando è formata da soli tratti retti e non mantiene sempre la stessa direzione.



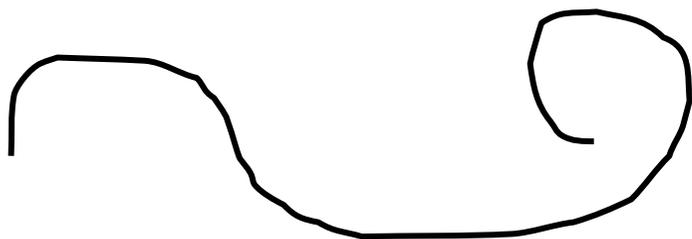
Una *linea* è *mista* quando è formata da tratti retti e da tratti curvi.



Una *linea* è *retta* quando mantiene sempre la stessa direzione.



Una *linea* è *curva* quando cambia continuamente direzione.



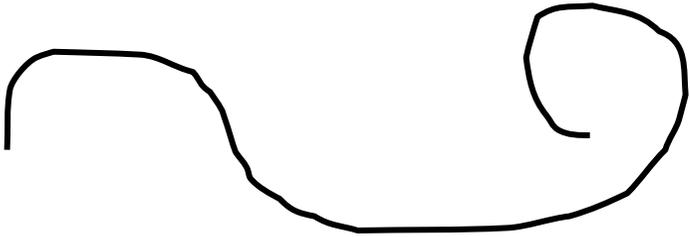
Una *linea* è *spezzata* quando è formata da soli tratti retti e non mantiene sempre la stessa direzione.



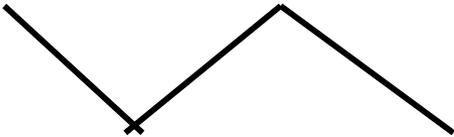
Una *linea* è *mista* quando è formata da tratti retti e da tratti curvi.



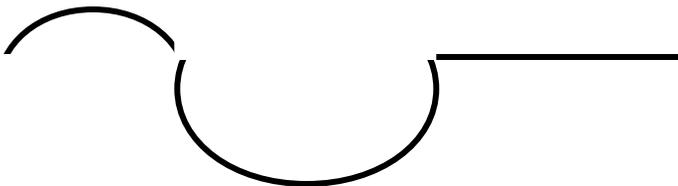
E' una *linea spezzata*.



E' una *linea retta*.



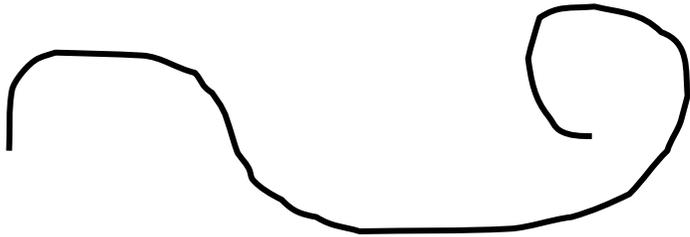
E' una *linea curva*.



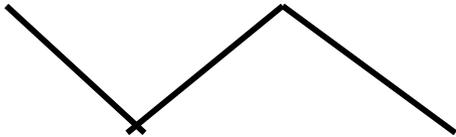
E' una *linea mista*.



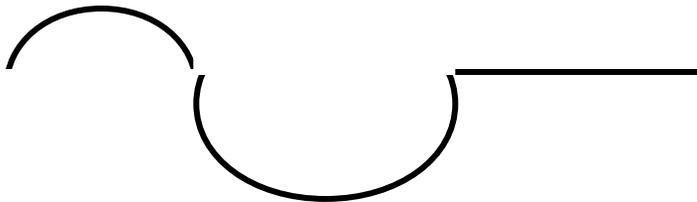
Quando una linea mantiene sempre la stessa direzione, si chiama...



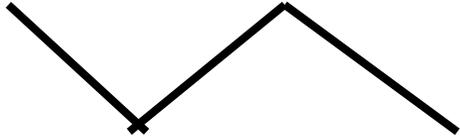
Quando una linea è formata da tratti retti e da tratti curvi, si chiama...



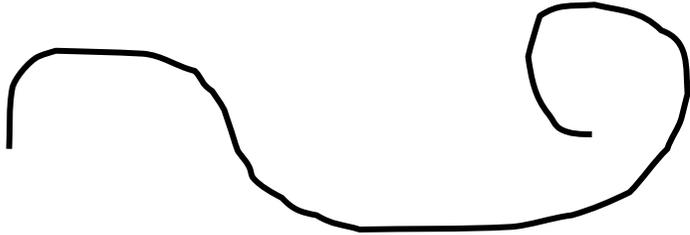
Quando una linea cambia continuamente direzione, si chiama...



Quando una linea è formata da soli tratti retti, si chiama...



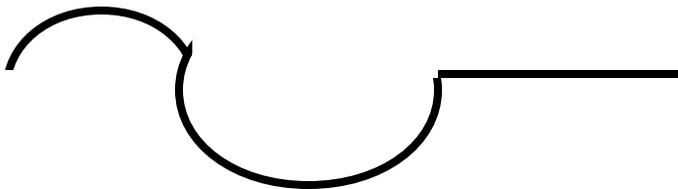
Una *linea è retta* quando...



Una *linea è curva* quando...



Una *linea è spezzata* quando...



Una *linea è mista* quando...

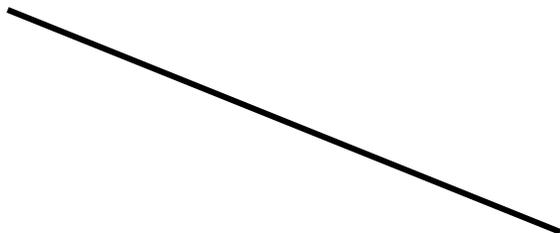
RETTA ORIZZONTALE - VERTICALE - INCLINATA



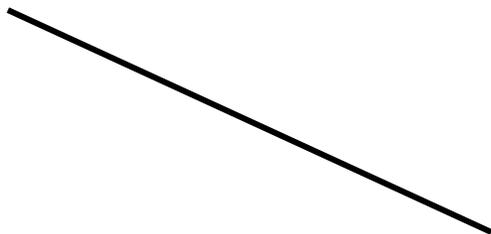
Una retta si dice *orizzontale* quando somiglia all'orizzonte o all'acqua di un lago tranquillo.



Una retta si dice *verticale* quando somiglia alla direzione di un filo a piombo.



Una retta si chiama *inclinata* quando non è né orizzontale, né verticale, ma appare piegata e fa angolo non retto con il piano orizzontale.



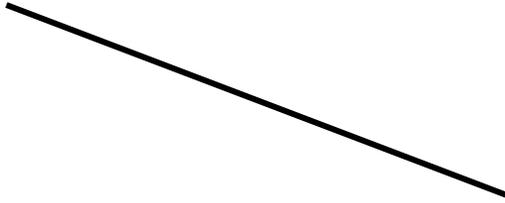
Una retta si dice *orizzontale* quando somiglia all'orizzonte o all'acqua di un lago tranquillo.



Una retta si dice *verticale* quando somiglia alla direzione di un filo a piombo.



Una retta si chiama *inclinata* quando non è né orizzontale, né verticale, ma appare piegata e fa angolo non retto con il piano orizzontale.



E' una *retta orizzontale*.



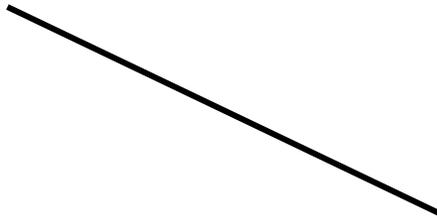
E' una *retta verticale*.



E' una *retta inclinata*.



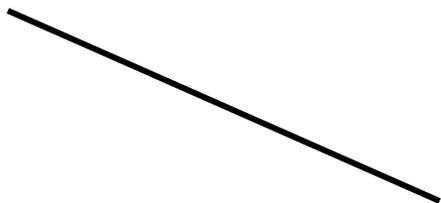
Quando una retta somiglia all'acqua di un lago tranquillo o all'orizzonte si chiama...



Quando una retta somiglia alla direzione di un filo a piombo si dice...



Quando una retta non è né orizzontale né verticale si chiama...



Una retta si dice *orizzontale*
quando...



Una retta si dice *verticale*
quando...

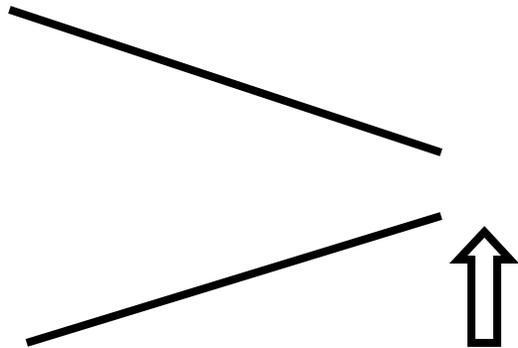


Una retta si dice *inclinata*
quando...

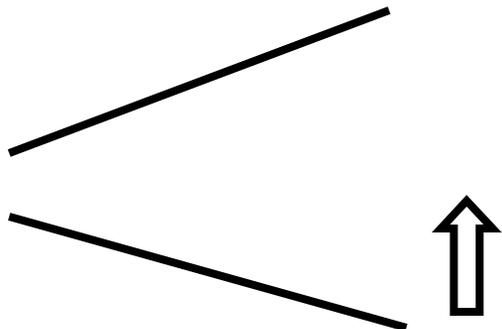
RETTE PARALLELE - DIVERGENTI - CONVERGENTI



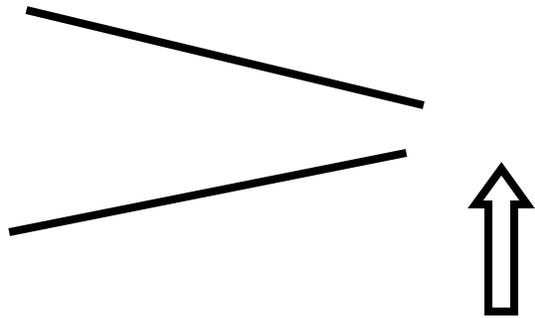
Due *rette* sono *parallele* quando, giacendo sullo stesso piano, non hanno alcun punto in comune e non si incontrano mai.



Due *rette* si dicono *convergenti* quando tendono ad avvicinarsi ed ad incontrarsi.



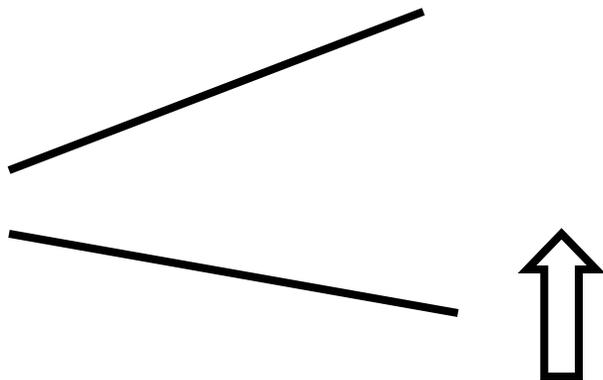
Due *rette* si dicono *divergenti* quando tendono ad allontanarsi.



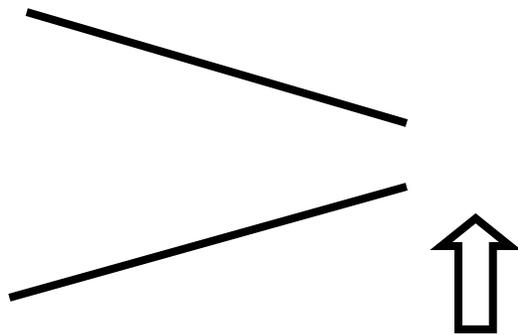
Due *rette* sono *parallele* quando, giacendo sullo stesso piano, non hanno alcun punto in comune e non si incontrano mai.



Due *rette* si dicono *convergenti* quando tendono ad avvicinarsi ed ad incontrarsi.



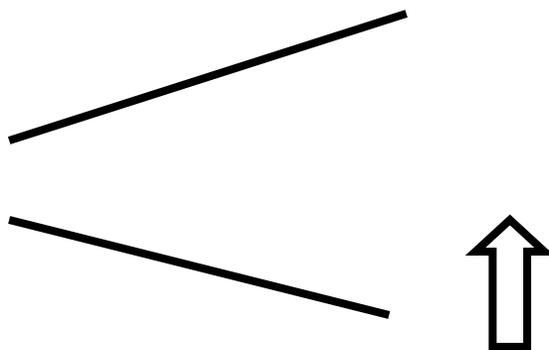
Due *rette* si dicono *divergenti* quando tendono ad allontanarsi.



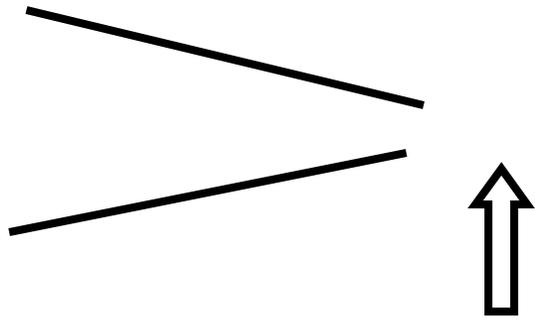
Sono *rette parallele*...



Sono *rette convergenti*...



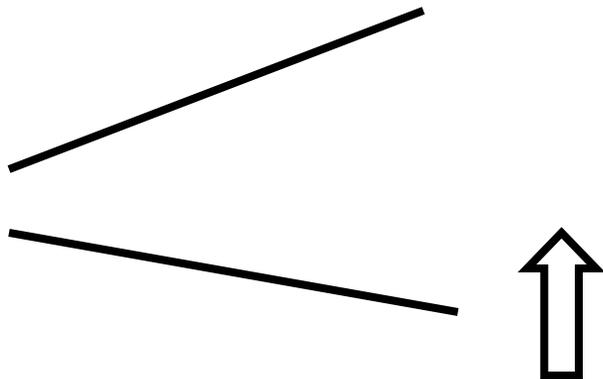
Sono *rette divergenti*...



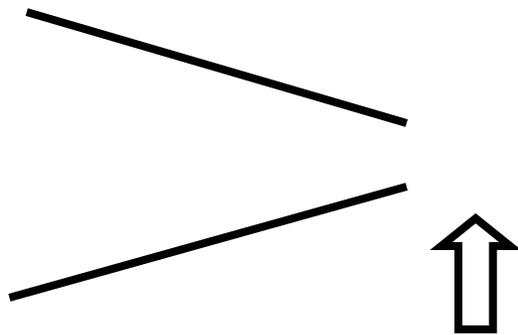
Quando due rette, giacendo sullo stesso piano, non hanno alcun punto in comune e non si incontrano mai, si chiamano...



Quando due rette tendono ad avvicinarsi ed a incontrarsi si chiamano...



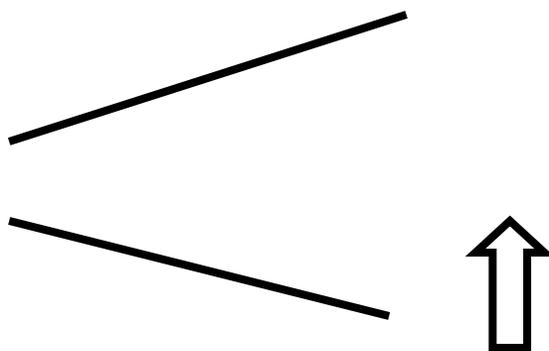
Quando due rette tendono ad allontanarsi si chiamano...



Due *rette* si dicono *parallele*
quando...

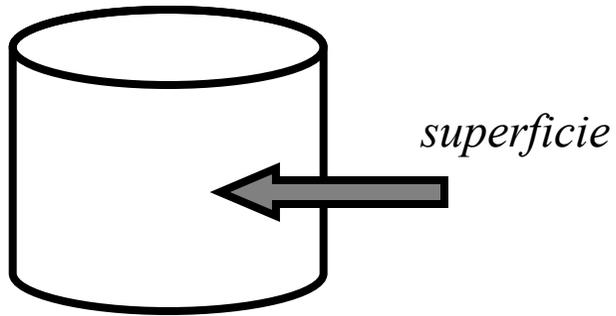


Due *rette* si dicono *convergenti*
quando...

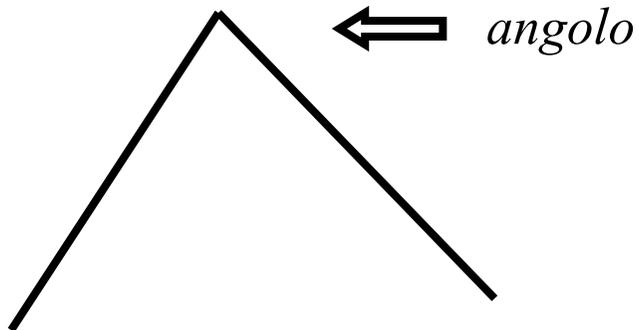


Due *rette* si dicono *divergenti*
quando...

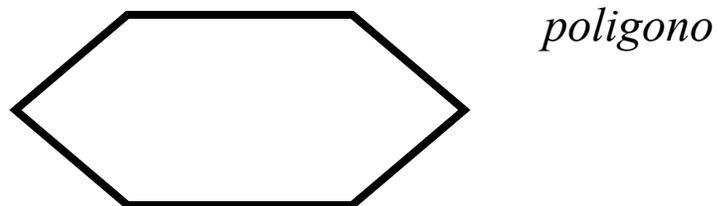
SUPERFICIE - ANGOLI - POLIGONI



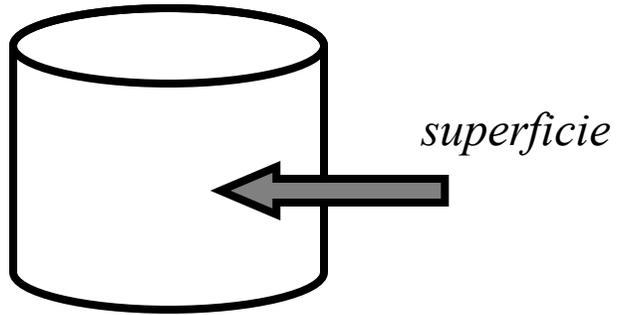
La *superficie* è la parte che delimita un corpo.



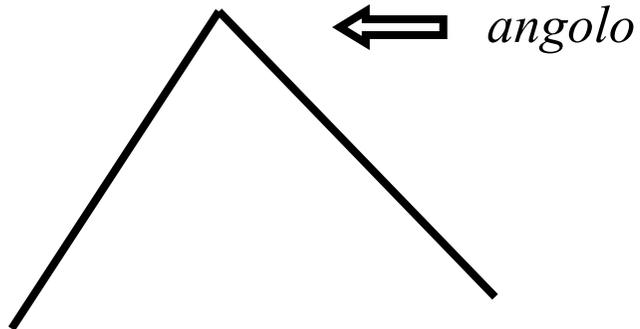
L'*angolo* è la parte di piano compreso tra due semirette aventi lo stesso punto d'origine.



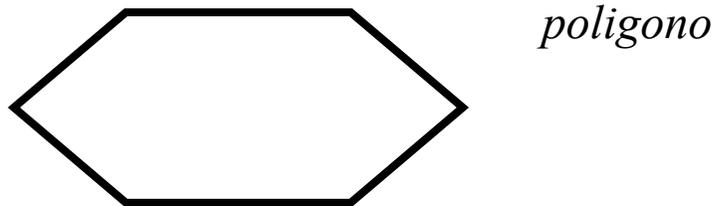
Il *poligono* è la parte di piano limitata da una linea spezzata chiusa.



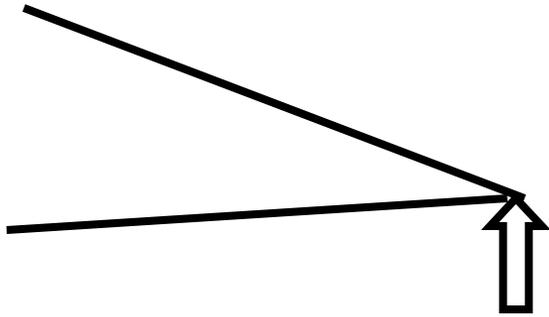
L'*angolo* è la parte di piano compreso tra due semirette aventi lo stesso punto d'origine.



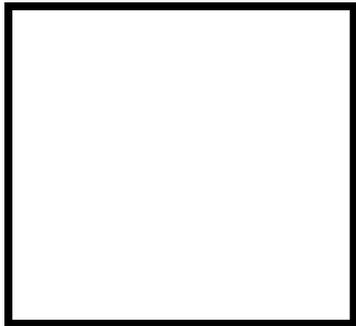
Il *poligono* è la parte di piano limitata da una linea spezzata chiusa.



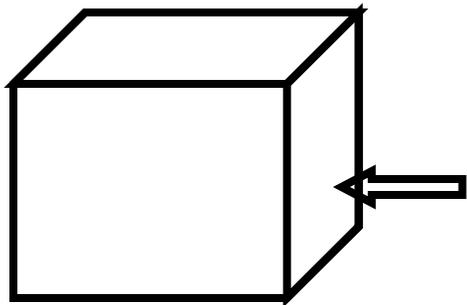
La *superficie* è la parte che delimita un corpo.



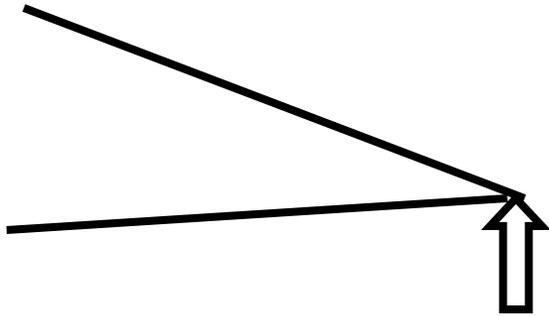
E' la superficie.



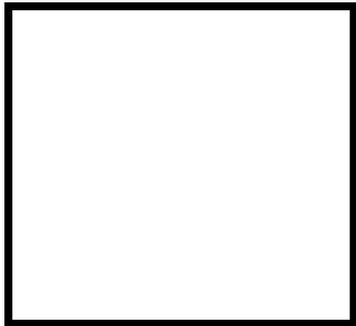
E' l'angolo.



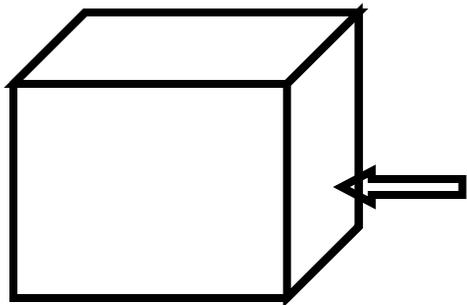
E' il poligono.



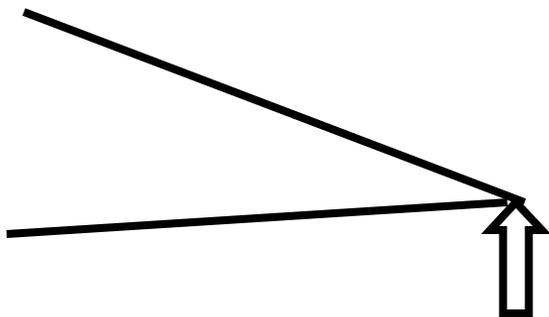
La parte che delimita un corpo si chiama...



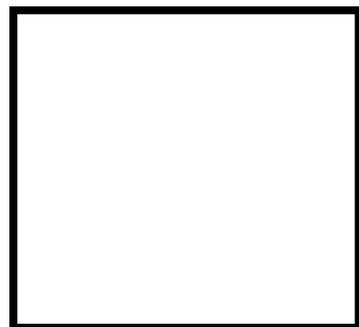
La parte di piano compreso tra due semirette aventi lo stesso punto d'origine si chiama...



La parte di piano limitata da una linea spezzata chiusa si chiama...

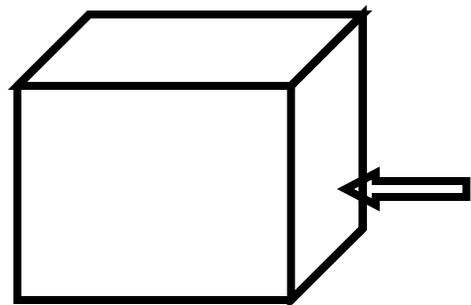


L'angolo è...



poligono

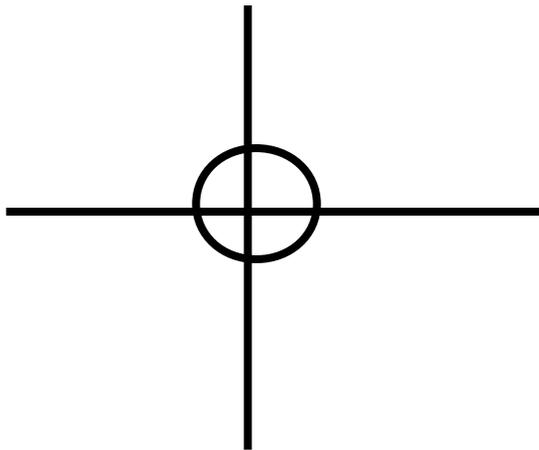
La superficie è...



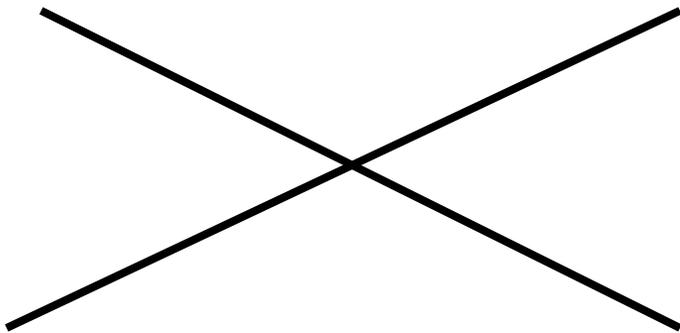
superficie

Il poligono è...

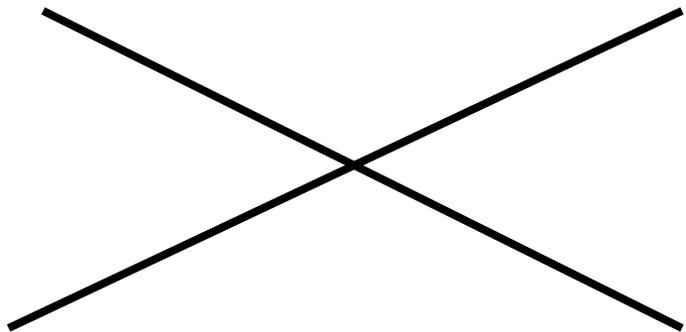
RETTE PERPENDICOLARI - OBLIQUE



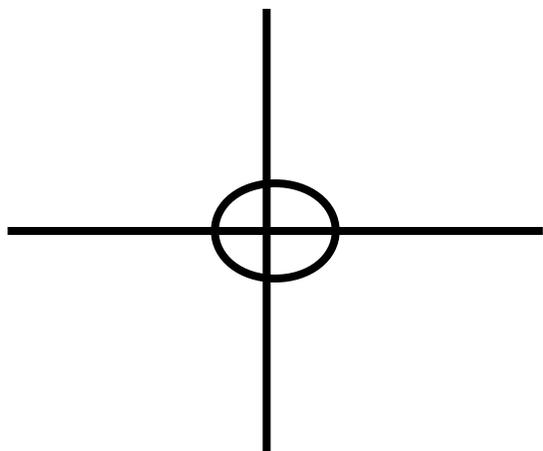
Due *rette* si dicono *perpendicolari* quando intersecandosi dividono il piano in quattro angoli uguali.



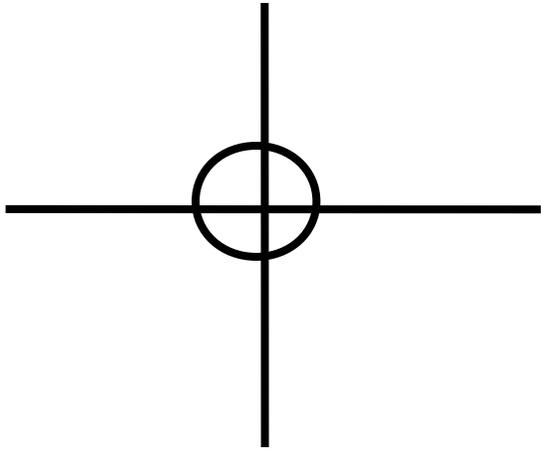
Due *rette* si dicono *oblique* quando, intersecandosi su un piano, non lo dividono in quattro angoli uguali.



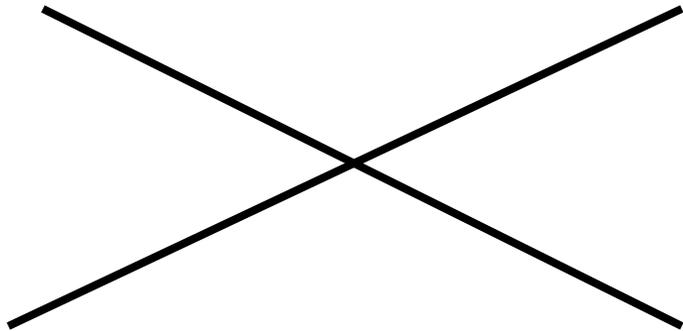
Due *rette* si dicono *perpendicolari* quando intersecandosi dividono il piano in quattro angoli uguali.



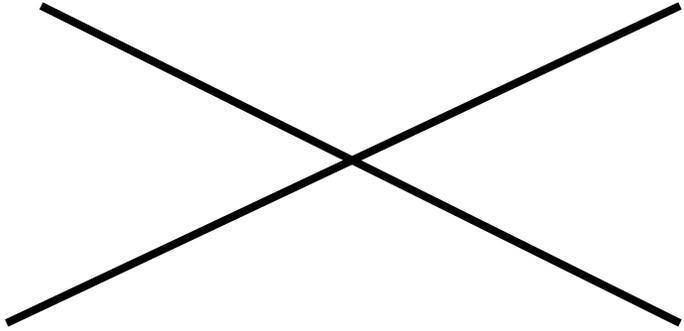
Due *rette* si dicono *oblique* quando, intersecandosi su un piano, non lo dividono in quattro angoli uguali.



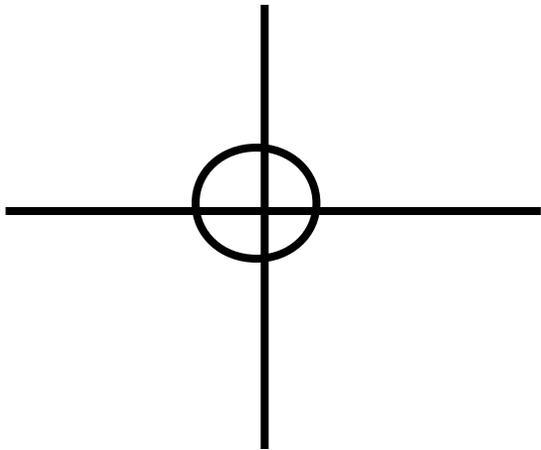
Sono *rette oblique*.



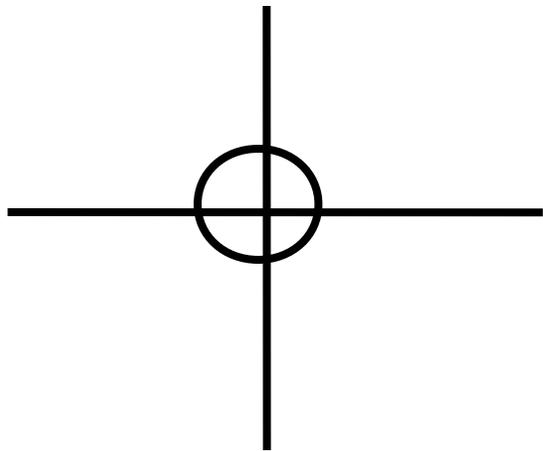
Sono *rette perpendicolari*.



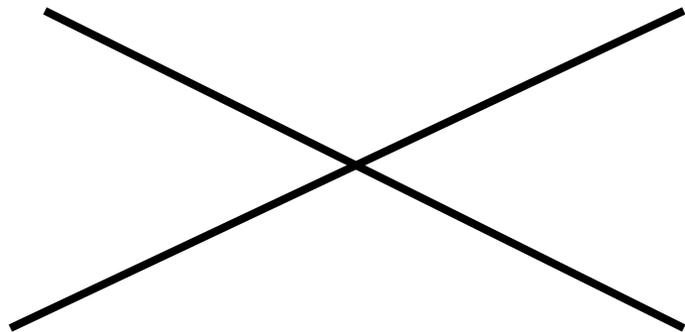
Quando due rette, intersecandosi, dividono il piano in quattro angoli uguali, si chiamano...



Quando due rette, intersecandosi su di un piano, non lo dividono in quattro angoli uguali, si chiamano...

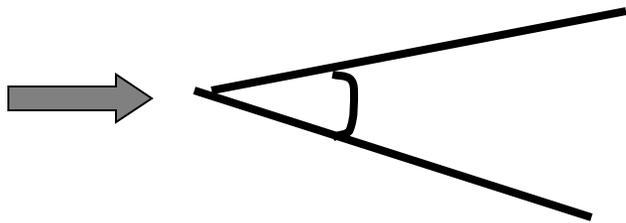


Due *rette* si dicono *perpendicolari* quando...

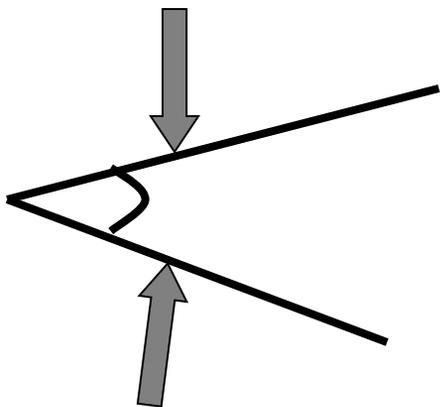


Due *rette* si dicono *oblique* quando...

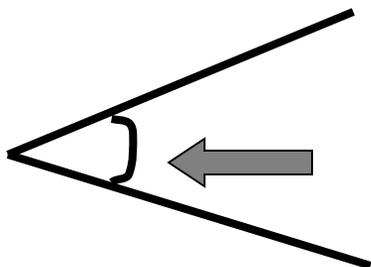
ANGOLI - LATI - VERTICI



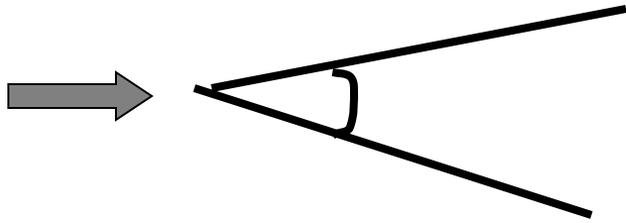
L'*angolo* è una parte di piano compresa fra due semirette aventi lo stesso punto d'origine.



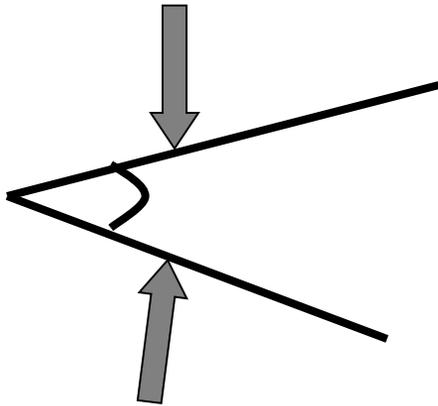
Le due semirette si dicono *lati dell'angolo*.



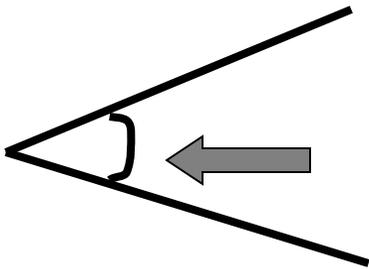
Il punto di origine delle semirette si chiama *vertice*.



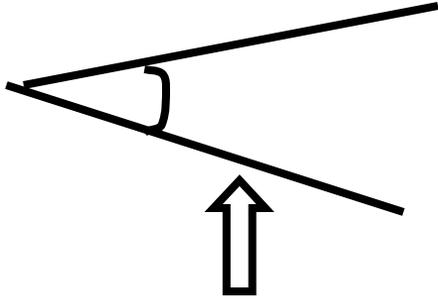
L'*angolo* è una parte di piano compresa fra due semirette aventi lo stesso punto d'origine



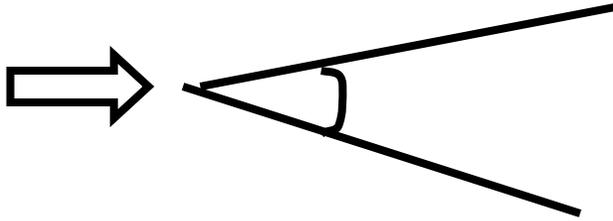
Le due semirette si dicono *lati dell'angolo*.



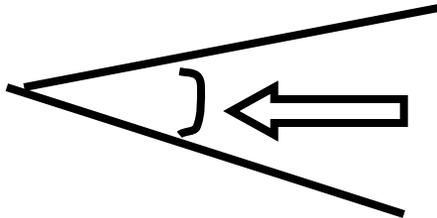
Il punto di origine delle semirette si chiama *vertice*.



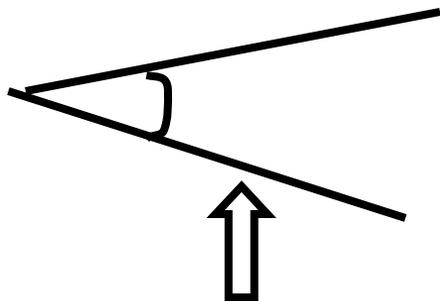
E' un *angolo*.



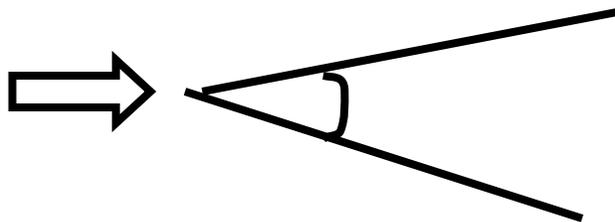
Sono le *due semirette*.



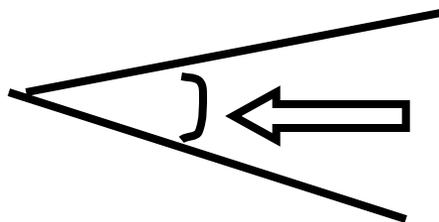
E' il *vertice*.



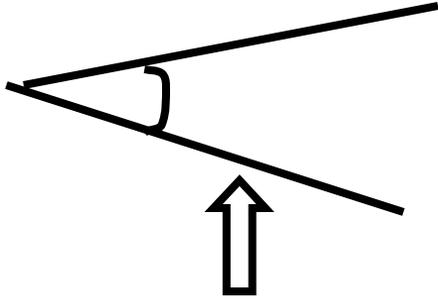
La parte di piano compresa fra due semirette aventi lo stesso punto di origine si chiama...



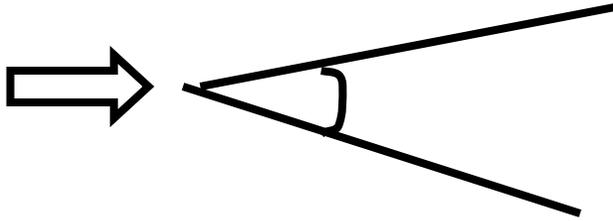
Le due semirette che formano l'angolo si chiamano...



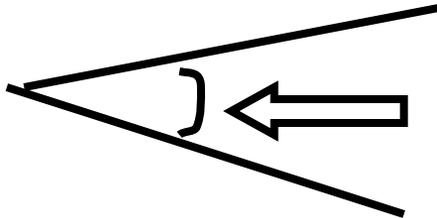
Il punto di origine delle semirette si chiama...



Si chiama *angolo*...

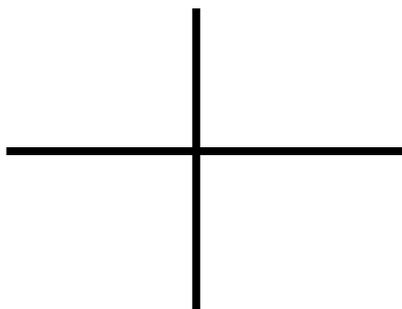


Si chiamano *lati dell'angolo*...



Si chiama *vertice*...

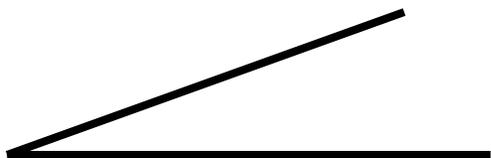
ANGOLO RETTO - OTTUSO - ACUTO



Si dice *angolo retto*, quell'angolo che ha i lati perpendicolari fra loro.



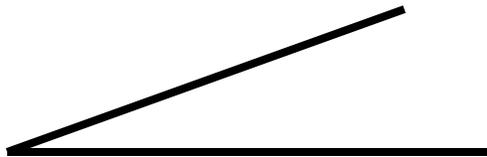
Si dice *angolo ottuso*, quell'angolo che è maggiore dell'angolo retto.



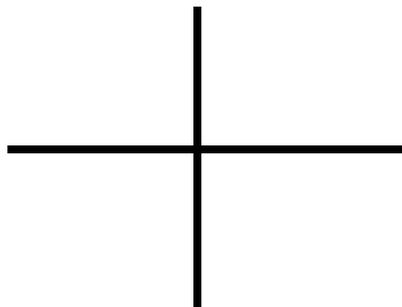
Si dice *angolo acuto*, l'angolo che è minore dell'angolo retto.



Si dice *angolo retto*, quell'angolo che ha i lati perpendicolari fra loro.



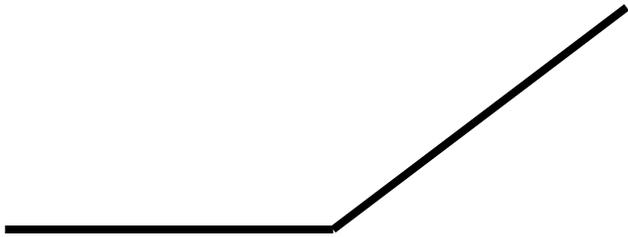
Si dice *angolo ottuso*, quell'angolo che è maggiore dell'angolo retto.



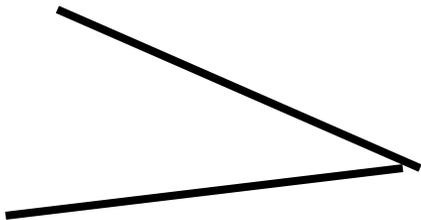
Si dice *angolo acuto*, l'angolo che è minore dell'angolo retto.



E' un *angolo retto*.



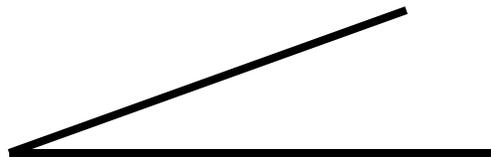
E' un *angolo ottuso*.



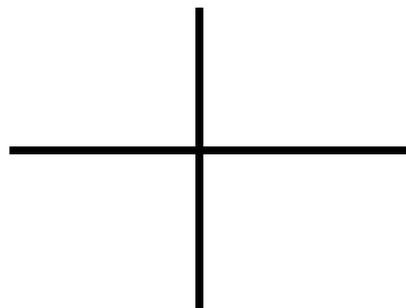
E' un *angolo acuto*.



L'angolo che ha i lati perpendicolari fra loro si chiama...



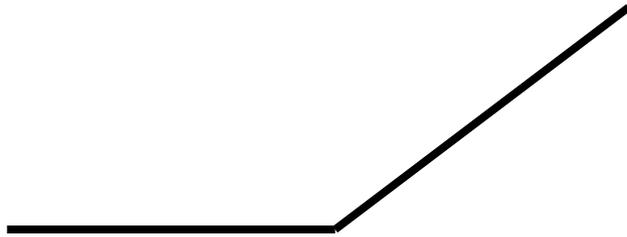
L'angolo maggiore dell'angolo retto si chiama...



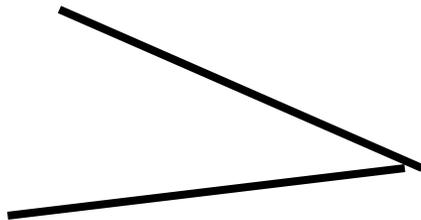
L'angolo minore dell'angolo retto si chiama...



Si dice *angolo retto*...

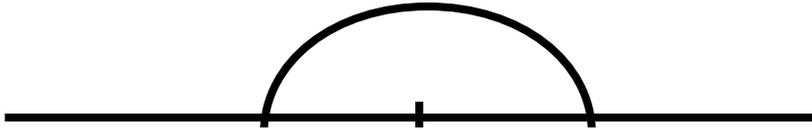


Si dice *angolo ottuso*...

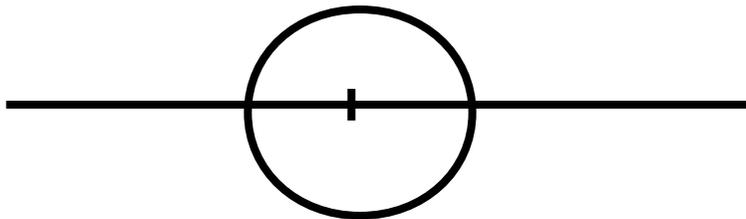


Si dice *angolo acuto*...

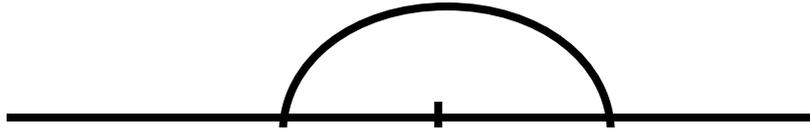
ANGOLO PIATTO - ANGOLO GIRO



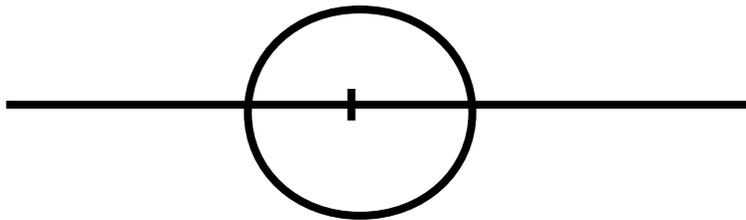
L'angolo piatto è uguale a due angoli retti.



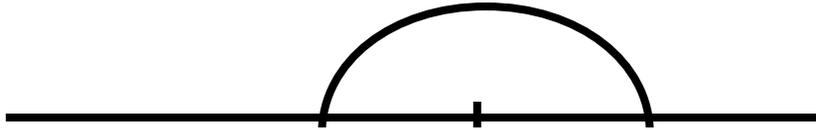
L'angolo giro è uguale a due angoli piatti, cioè a quattro angoli retti.



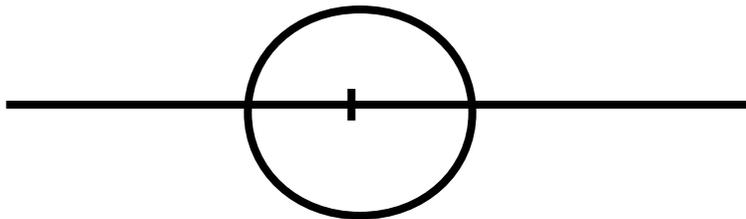
L'angolo giro è uguale a due angoli piatti, cioè a quattro angoli retti.



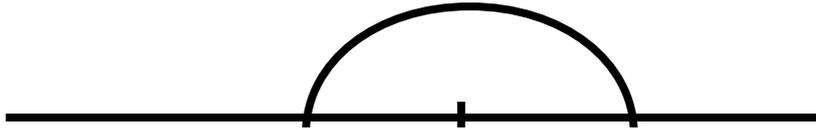
L'angolo piatto è uguale a due angoli retti.



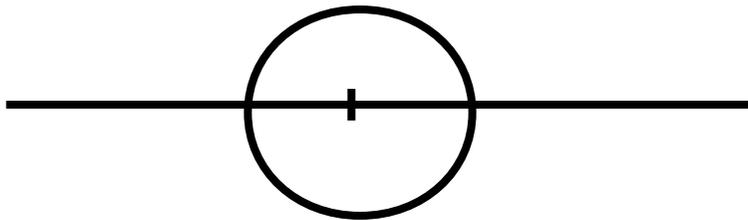
E' un *angolo piatto*.



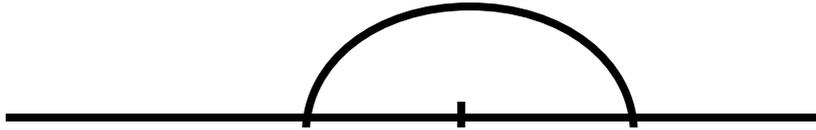
E' un *angolo giro*.



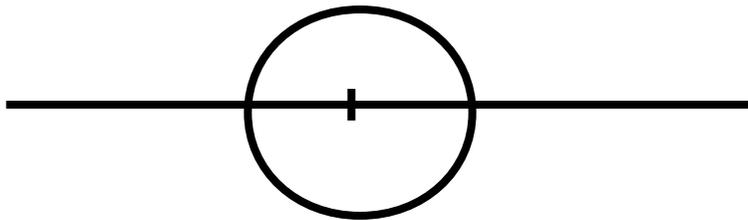
L'angolo piatto è uguale...



L'angolo giro è uguale...

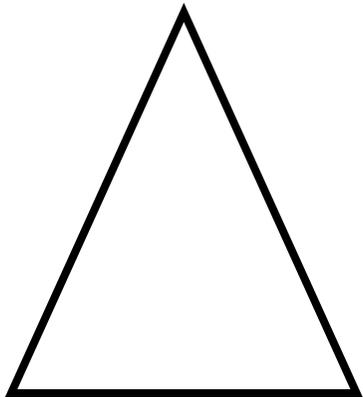


Si dice *angolo piatto* quando...

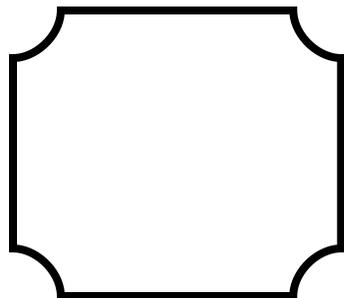
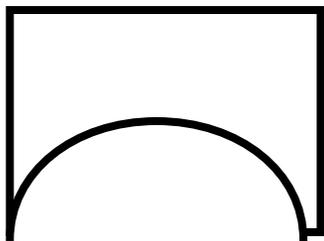


Si dice *angolo giro* quando...

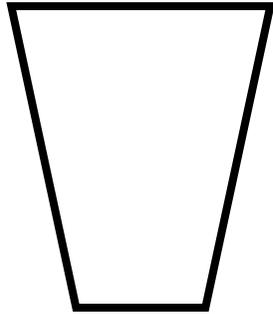
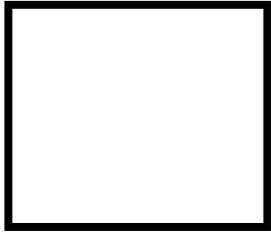
POLIGONI E NON POLIGONI



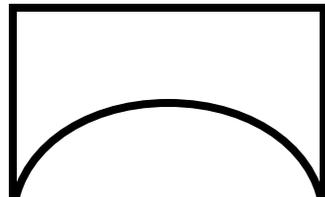
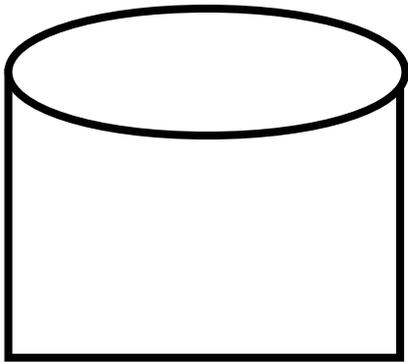
I poligoni hanno per contorno dei segmenti formati da linee spezzate chiuse.



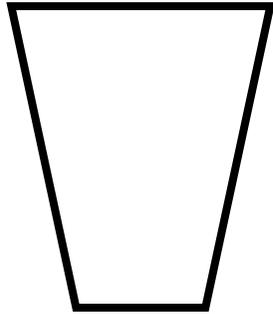
I non poligoni sono formati da linee rette e da linee curve.



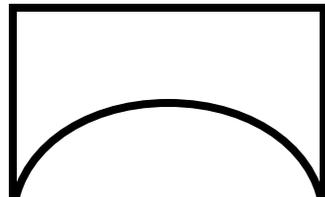
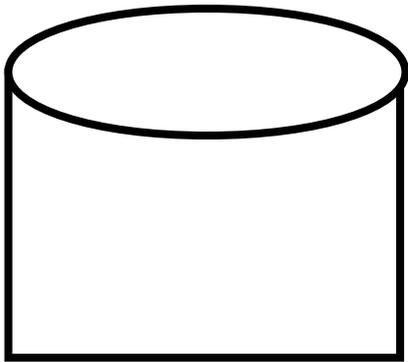
I *non poligoni* sono formati da linee rette e da linee curve.



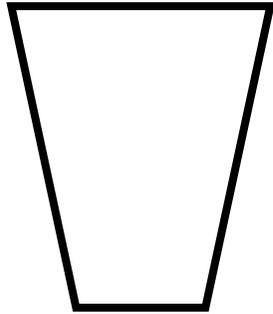
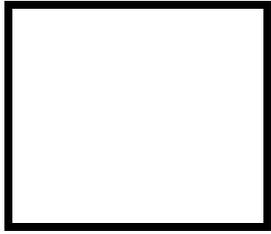
I *poligoni* hanno per contorno dei segmenti formati da linee spezzate chiuse.



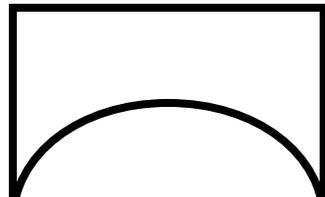
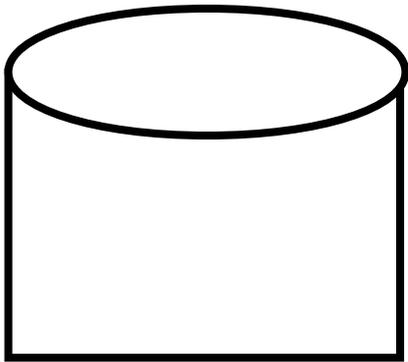
Sono i *poligoni*.



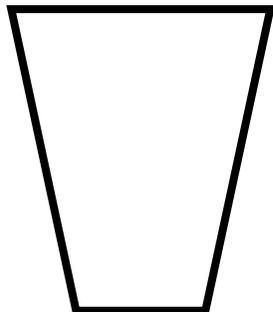
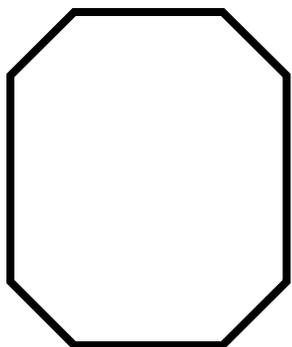
Sono i *non poligoni*.



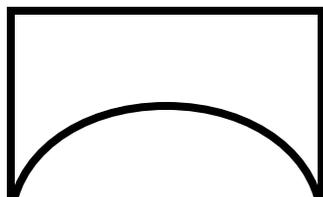
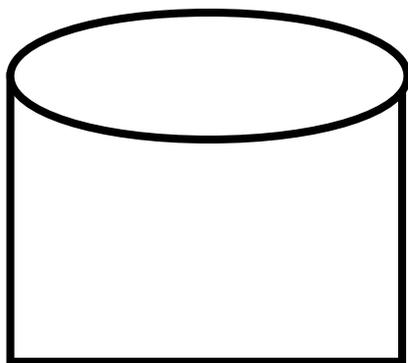
I poligono hanno...



I non poligoni sono...

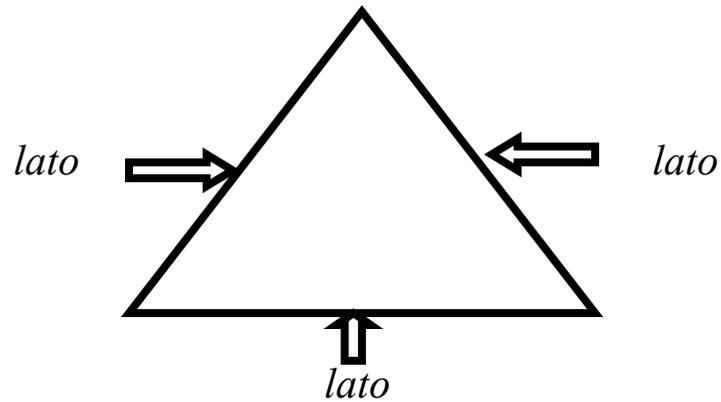


Sono formati da linee rette
e da linee curve.
Si chiamano...



Hanno per contorni dei segmenti
formati da linee spezzate e chiuse.
Si chiamano...

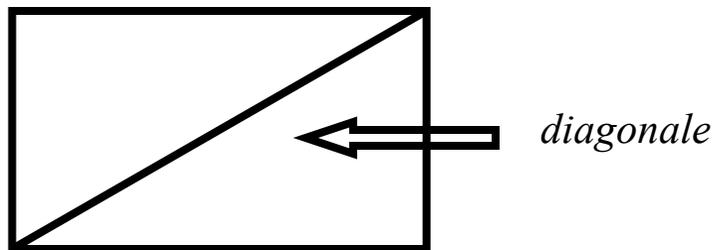
I POLIGONI



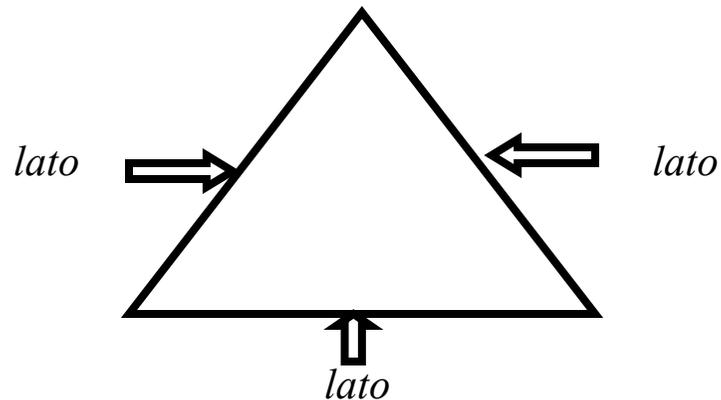
I segmenti che formano la linea spezzata si chiamano *lati del poligono*.



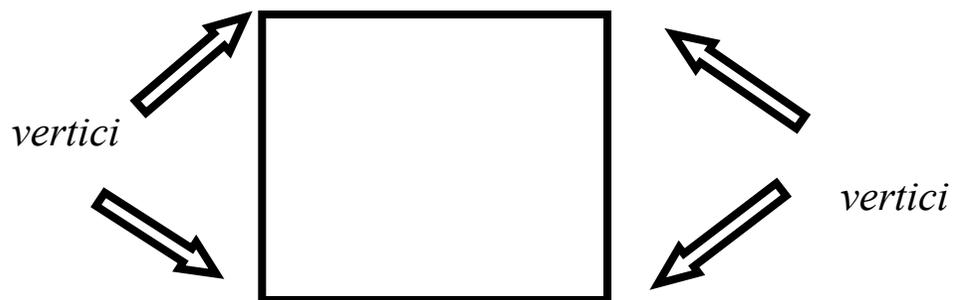
I punti d'incontro dei lati si chiamano *vertici*.



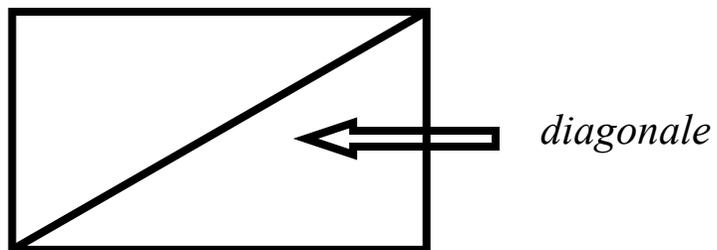
Il segmento che congiunge due vertici non consecutivi, si chiama *diagonale*.



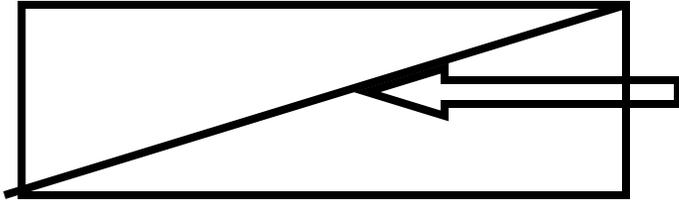
I punti d'incontro dei lati si chiamano *vertici*.



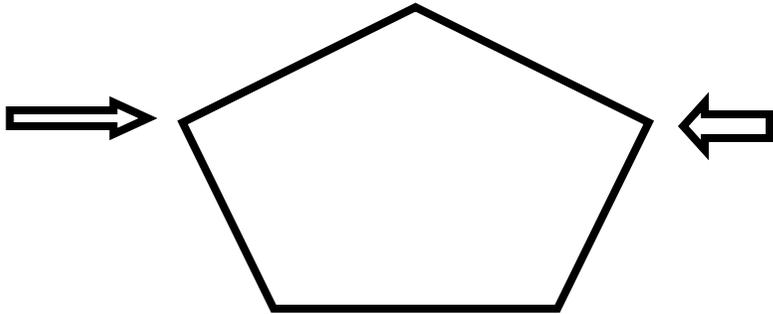
Il segmento che congiunge due vertici non consecutivi, si chiama *diagonale*.



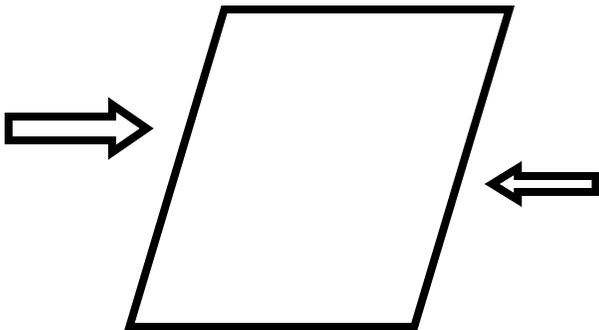
I segmenti che formano la linea spezzata si chiamano *lati del poligono*.



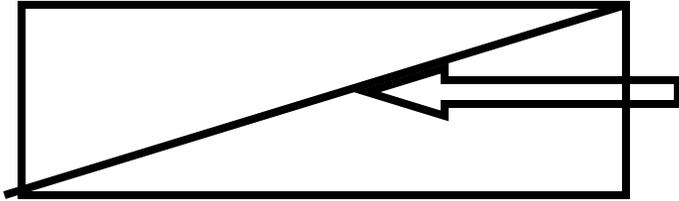
Sono i *lati del poligono*.



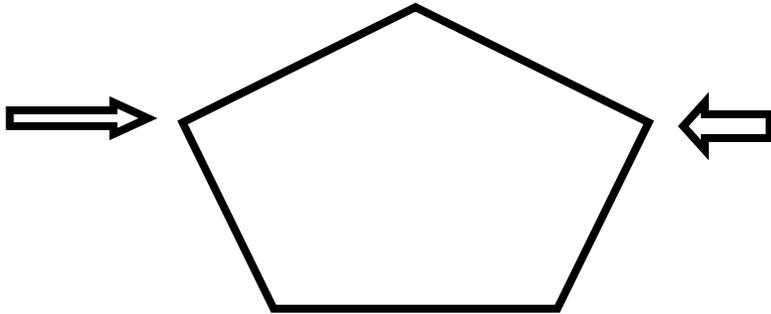
Sono i *vertici*.



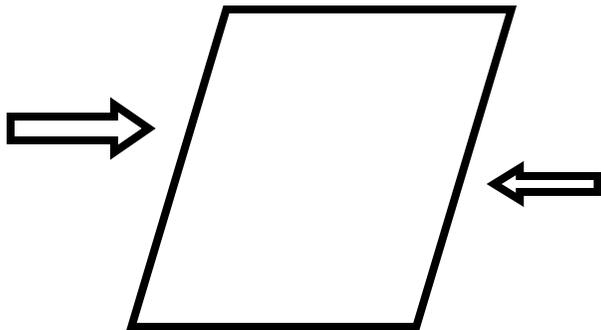
E' la *diagonale*.



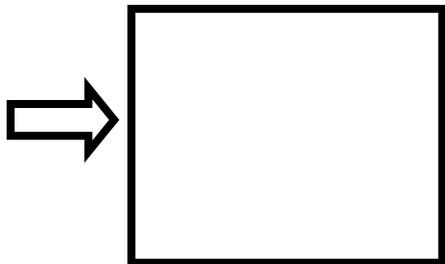
I segmenti che formano la linea spezzata, si chiamano...



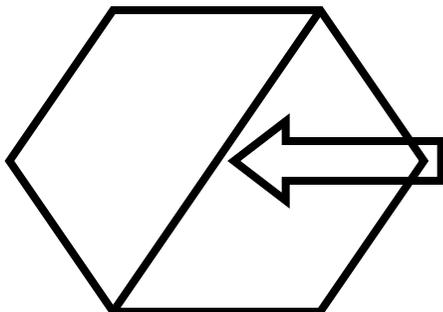
I punti d'incontro dei lati, si chiamano...



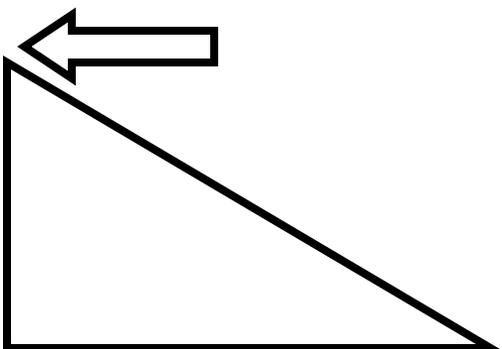
Il segmento che congiunge due vertici non consecutivi, si chiama...



I vertici sono...

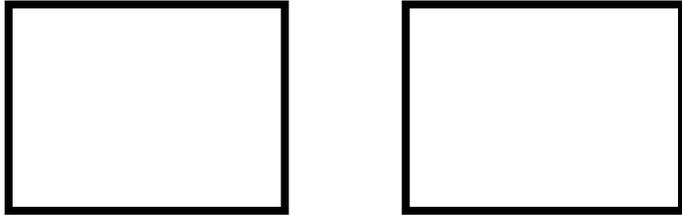


I lati del poligono sono...

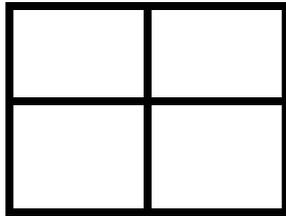


La diagonale è...

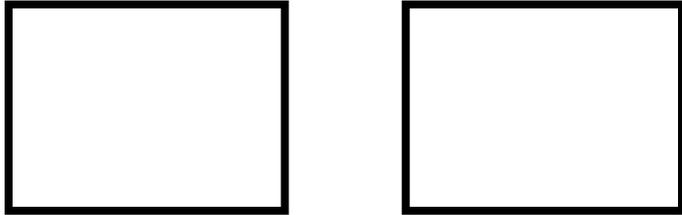
POLIGONI UGUALI ED EQUIVALENTI



Due *poligoni* sono *uguali* quando, sovrapposti, i loro lati e i loro vertici combaciano perfettamente.

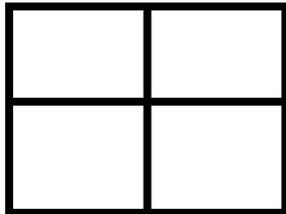


Due *poligoni* sono *equivalenti* quando hanno la stessa superficie.

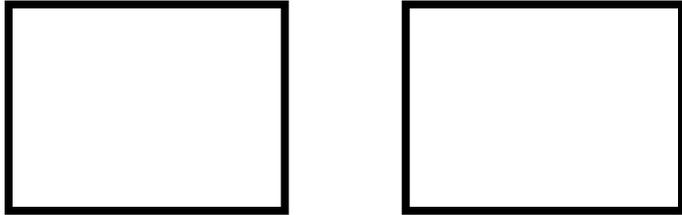


Due *poligoni* sono *equivalenti* quando hanno la stessa superficie.

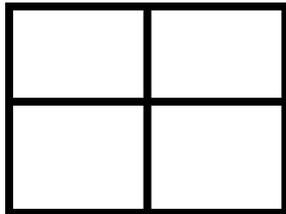
.



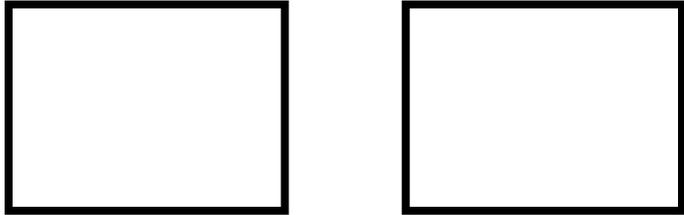
Due *poligoni* sono *uguali* quando, sovrapposti, i loro lati e i loro vertici combaciano perfettamente



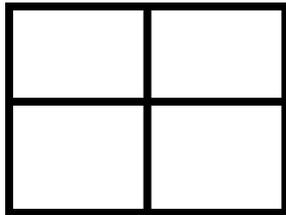
Sono dei *poligoni equivalenti*.



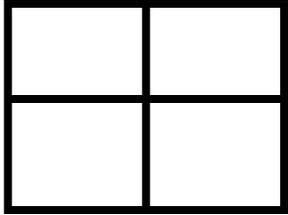
Sono due *poligoni uguali*.



Quando due poligoni sovrapponendosi, i loro lati e i loro vertici combaciano perfettamente si dicono...



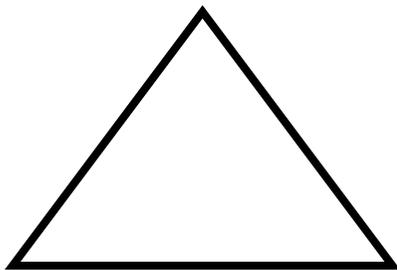
Quando due poligoni hanno la stessa superficie si dicono...



Due *poligoni* sono *uguali* quando...



Due *poligoni* sono *equivalenti* quando...



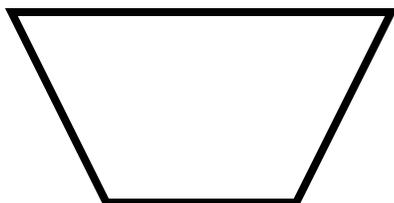
Quando un *poligono* ha tutti i lati uguali, si dice *equilatero*.



Quando un *poligono* ha tutti gli angoli uguali si dice *equiangolo*.



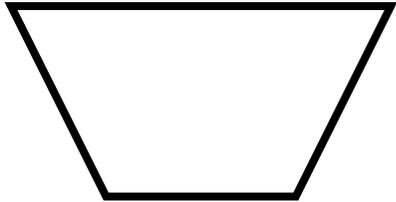
Quando un *poligono* è sia equilatero che equiangolo si chiama *regolare*.



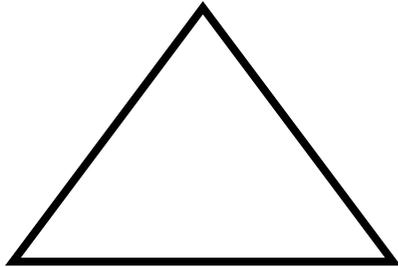
Quando un *poligono* non ha né gli angoli né i lati uguali si dice *irregolare*.



Quando un *poligono* ha tutti i lati uguali, si dice *equilatero*.



Quando un *poligono* ha tutti gli angoli uguali si dice *equiangolo*.



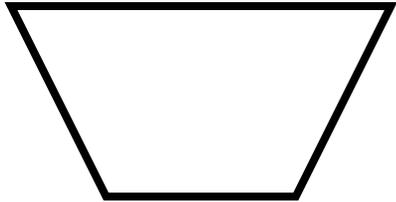
Quando un *poligono* è sia equilatero che equiangolo si dice *regolare*.



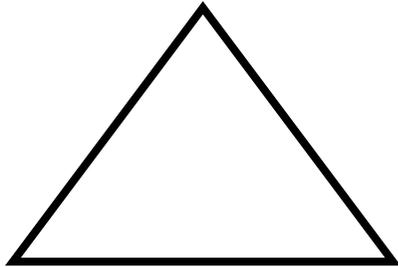
Quando un *poligono* non ha né gli angoli né i lati uguali si dice *irregolare*.



E' un *poligono equilatero*.



E' un *poligono equiangolo*.



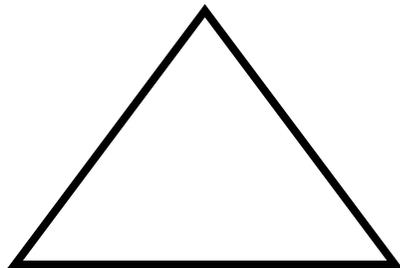
E' un *poligono regolare*.



E' un *poligono irregolare*.



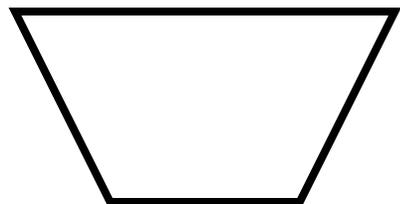
Quando un poligono ha tutti i lati uguali si dice...



Quando un poligono ha tutti gli angoli uguali si dice...



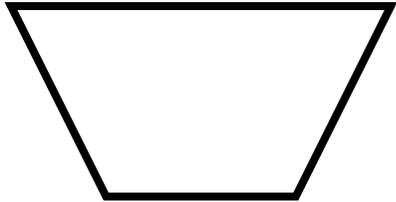
Quando un poligono è sia equilatero che equiangolo si dice...



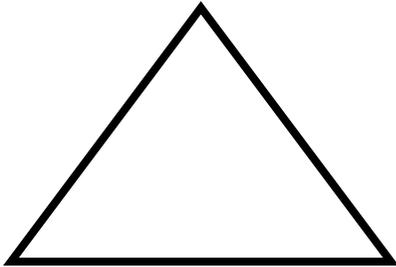
Quando un poligono non ha né gli angoli, né i lati uguali si chiama...



Si dice *equilatero* un poligono che ha...



Si dice *equiangolo* un poligono che ha...

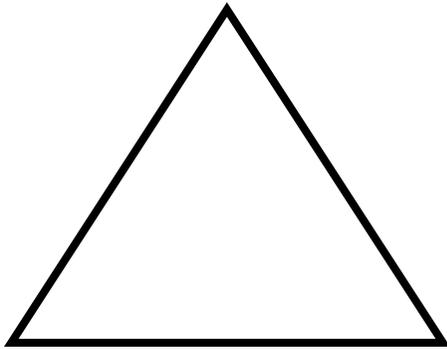


Si dice *regolare* un poligono che è...



Si dice *irregolare* un poligono che...

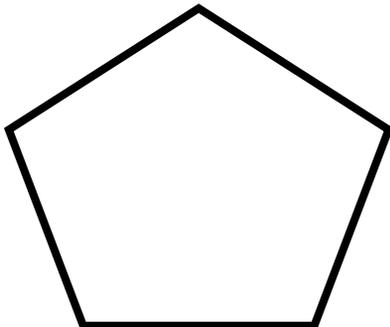
TRIANGOLO - QUADRILATERO - PENTAGONO



Un poligono che ha tre lati e tre angoli si dice *triangolo*.



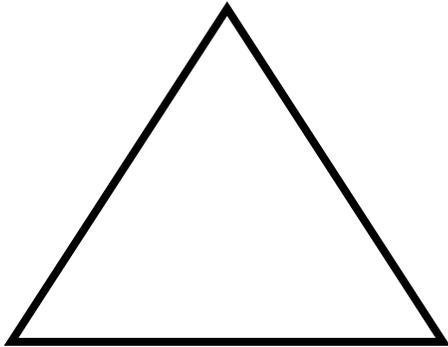
Un poligono che ha quattro lati e quattro angoli si dice *quadrilatero*.



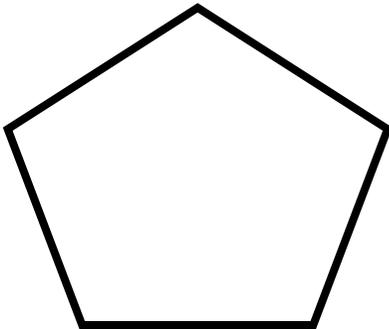
Un poligono che ha cinque lati e cinque angoli si dice *pentagono*.



Un poligono che ha tre lati e tre angoli si dice *triangolo*.



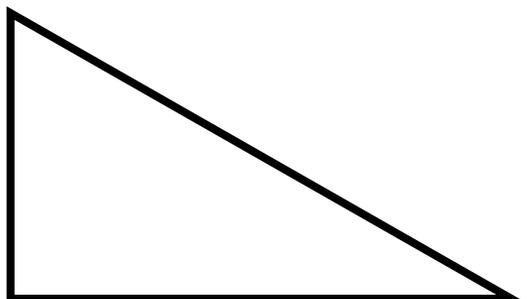
Un poligono che ha quattro lati e quattro angoli si dice *quadrilatero*.



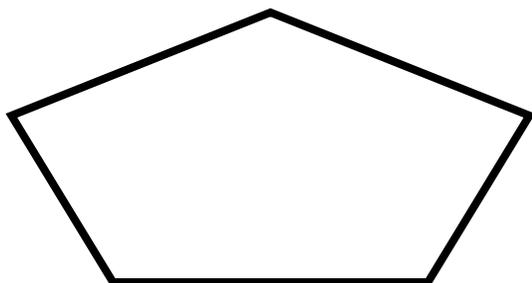
Un poligono che ha cinque lati e cinque angoli si dice *pentagono*.



E' un triangolo.



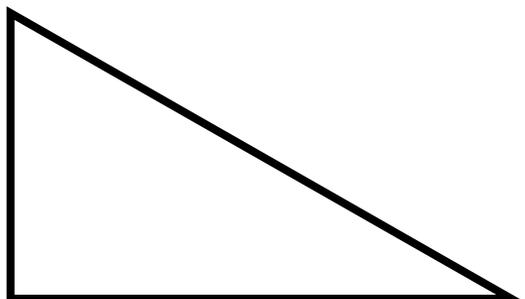
E' un quadrilatero.



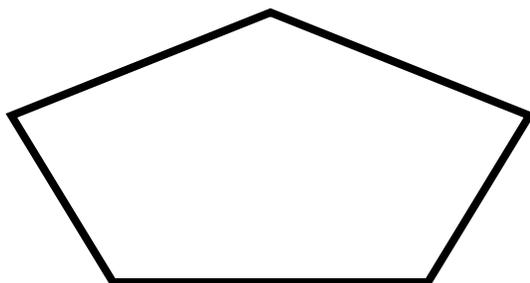
E' un pentagono.



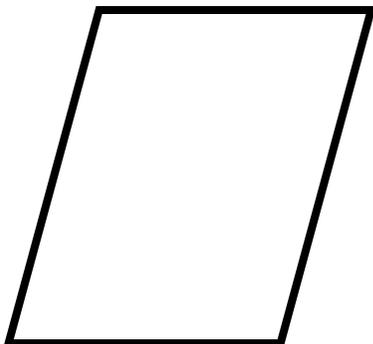
Un poligono che a tre lati e tre angoli si dice...



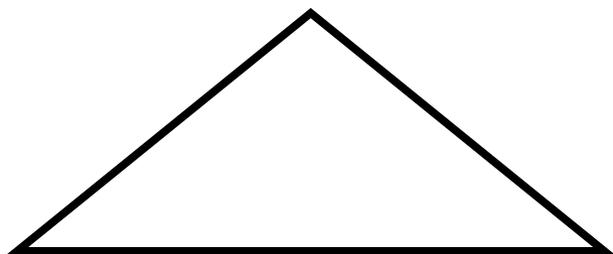
Un poligono che ha quattro lati e quattro angoli si dice...



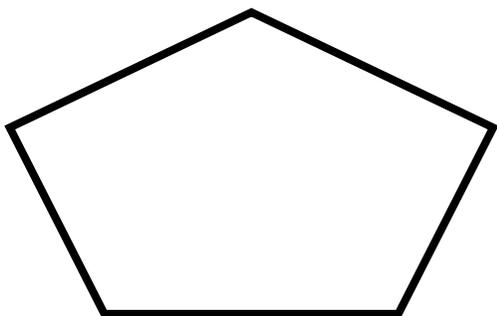
Un poligono che ha cinque lati e cinque angoli si dice...



Si dice *triangolo* un poligono che ha...

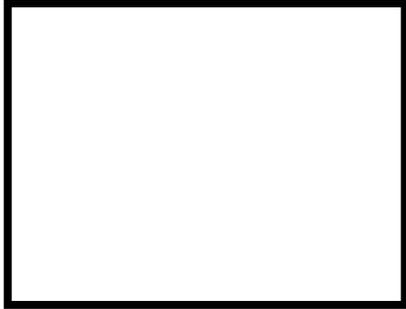


Si dice *quadrilatero* un poligono che ha...



Si dice *pentagono* un poligono che ha...

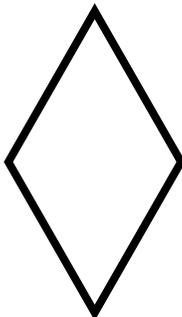
QUADRATO - RETTANGOLO - ROMBO



Il *quadrato* è un parallelogramma che ha quattro lati e quattro angoli uguali.



Il *rettangolo* è un parallelogramma che ha quattro lati e quattro angoli uguali a due a due.



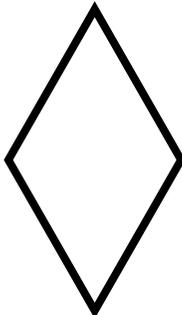
Il *rombo* è un parallelogramma che ha i quattro lati uguali, mentre gli angoli sono uguali a due a due.



Il *rettangolo* è un parallelogramma che ha quattro lati e quattro angoli uguali a due a due.



Il *rombo* è un parallelogramma che ha i quattro lati uguali, mentre gli angoli sono uguali a due a due.



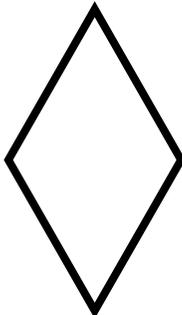
Il *quadrato* è un parallelogramma che ha quattro lati e quattro angoli uguali.



E' un *rombo*.



E' un *rettangolo*.



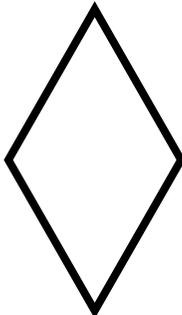
E' un *quadrato*.



Se un parallelogramma ha sia i lati che gli angoli uguali è...



Se un parallelogramma ha quattro lati uguali, mentre gli angoli sono uguali a due a due è...



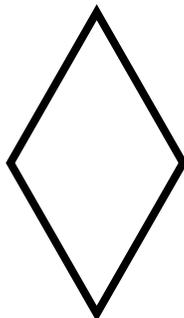
Se un parallelogramma ha gli angoli uguali, ma i lati sono solo a due a due uguali è...



Il *rombo* è un parallelogramma
che ha...



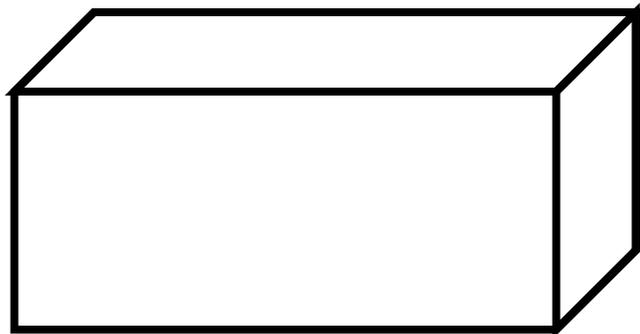
Il *rettangolo* è un parallelogramma
che ha...



Il *quadrato* è un parallelogramma
che ha...

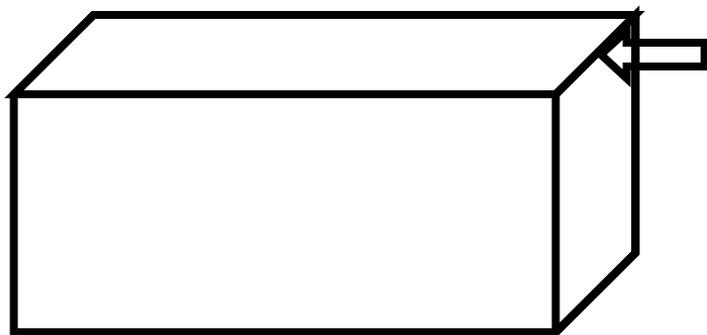
LUNGHEZZA LARGHEZZA E ALTEZZA DEI SOLIDI

lunghezza



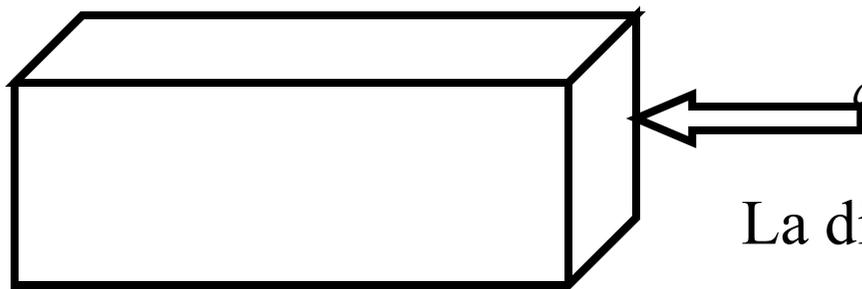
La parte più lunga del piano si chiama *lunghezza*.

larghezza



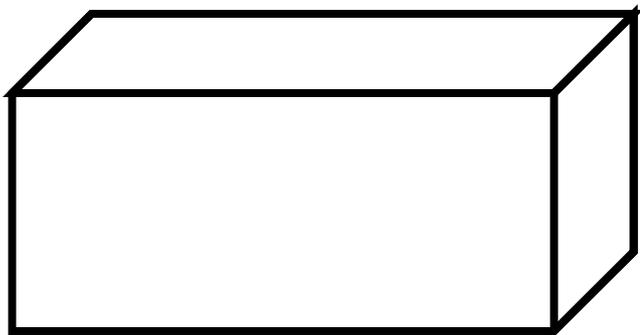
La parte più corta del piano si chiama *larghezza*.

altezza



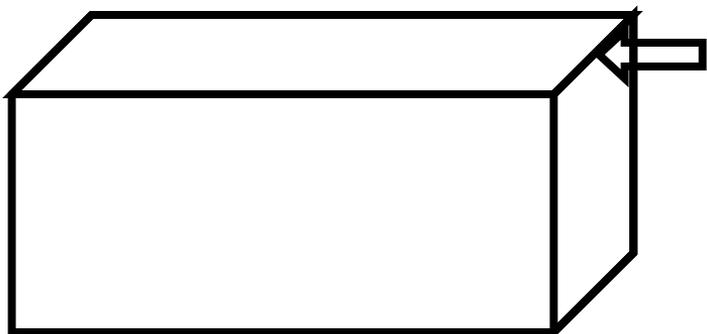
La distanza tra la superficie inferiore e superiore del solido si chiama *altezza*. 217

lunghezza



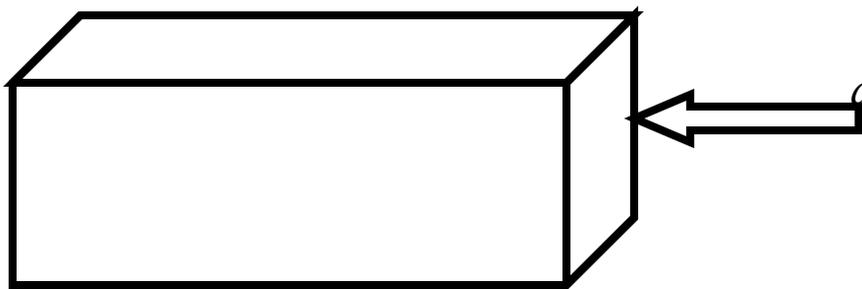
La parte più corta del piano del solido si chiama *larghezza*.

larghezza

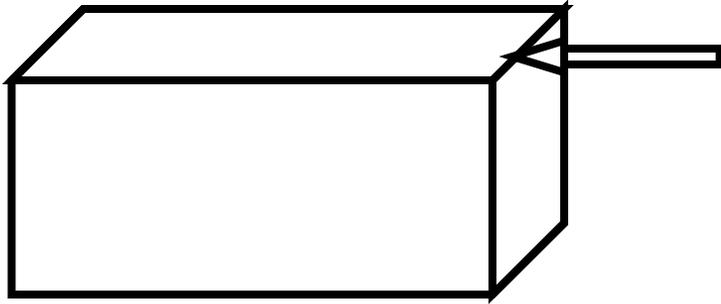


La distanza tra la superficie inferiore e superiore del solido si chiama *altezza*.

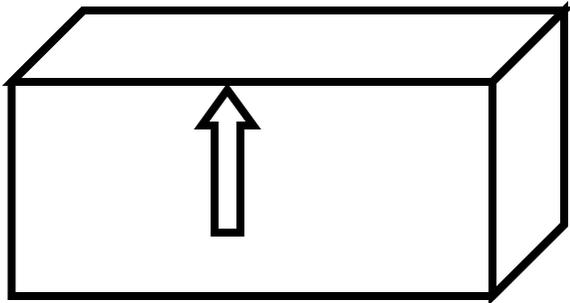
altezza



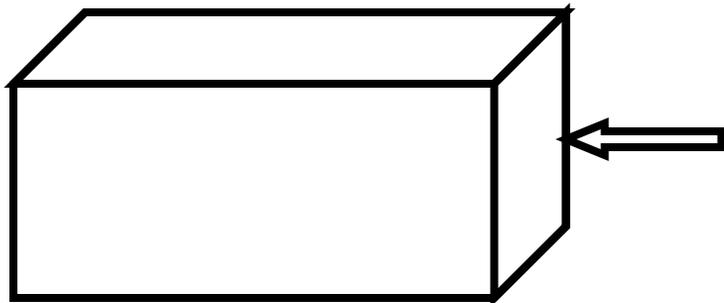
La parte più lunga del piano del solido si chiama *lunghezza*.



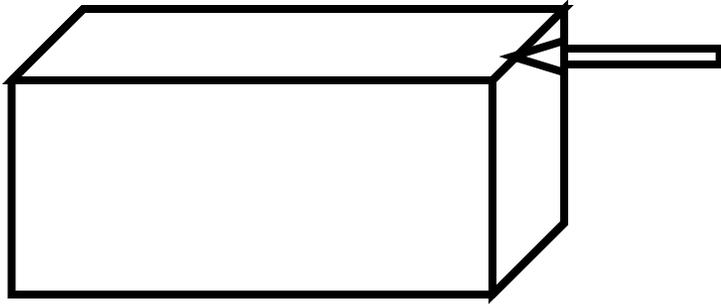
La parte più corta del piano del solido si chiama...



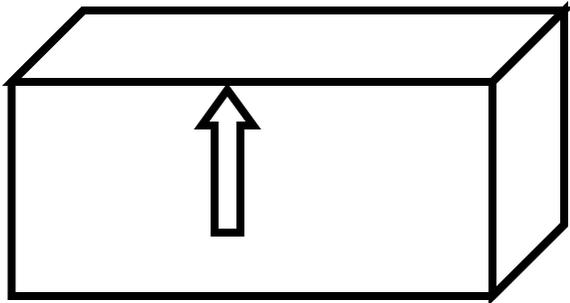
La parte più lunga del piano del solido si chiama...



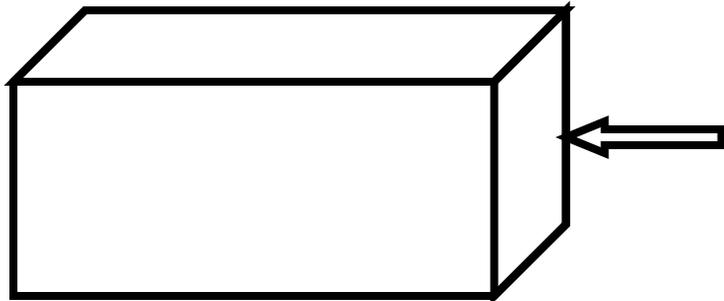
La distanza tra la superficie inferiore e superiore del solido si chiama...



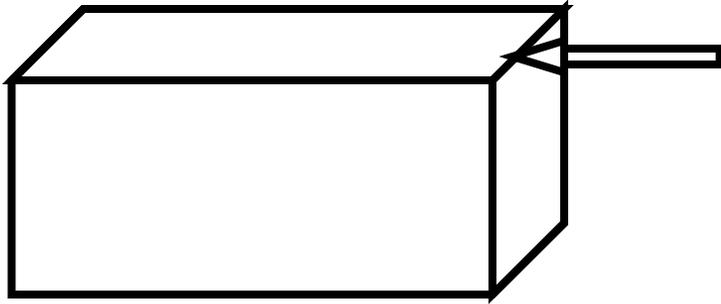
E' la *lunghezza*.



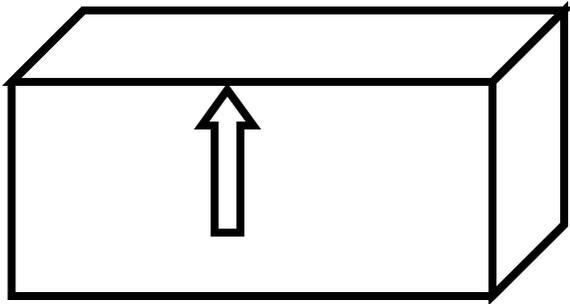
E' la *larghezza*.



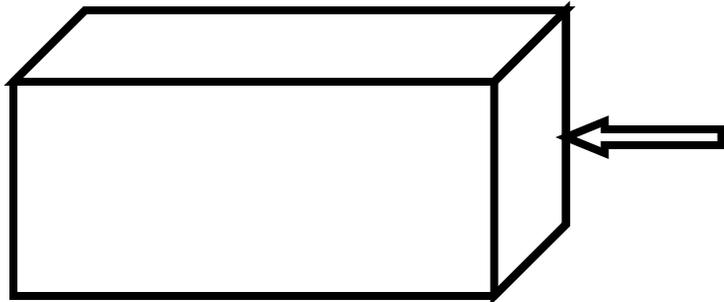
E' l'*altezza*.



La *lunghezza* del piano è...

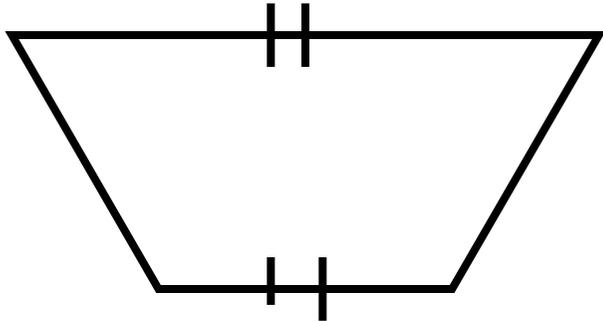


L'*altezza* del piano è...

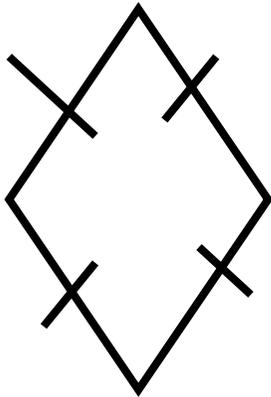


La *larghezza* del piano è...

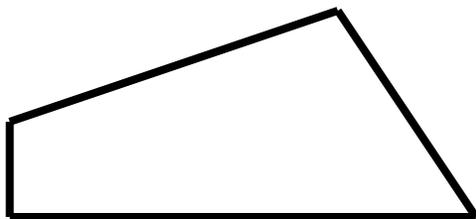
QUADRILATERI: SCALENI - TRAPEZI - PARALLELOGRAMMI



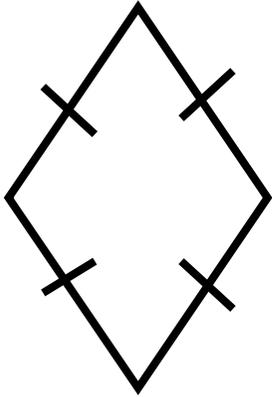
Il trapezio è un quadrilatero che ha almeno due lati paralleli.



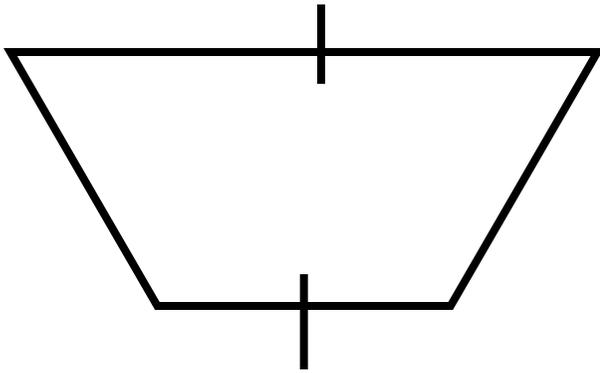
Il parallelogramma è un quadrilatero che ha due coppie di lati paralleli e gli angoli opposti sono uguali.



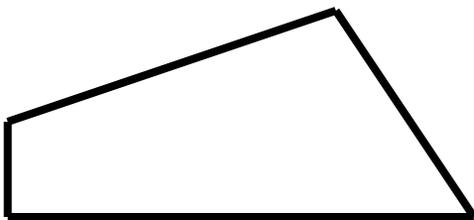
I quadrilateri scaleni non hanno lati paralleli e gli angoli non sono uguali.



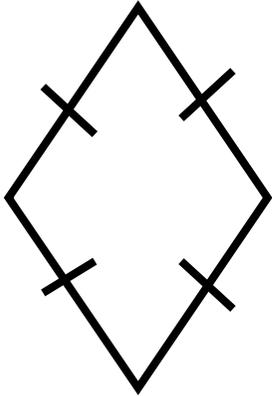
Il trapezio è un quadrilatero che ha almeno due lati paralleli.



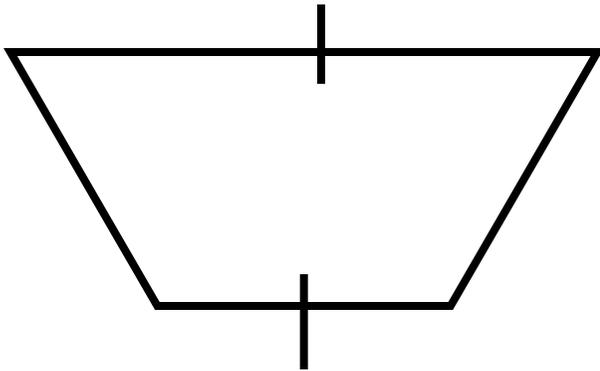
Il parallelogramma è un quadrilatero che ha due coppie di lati paralleli e gli angoli opposti sono uguali.



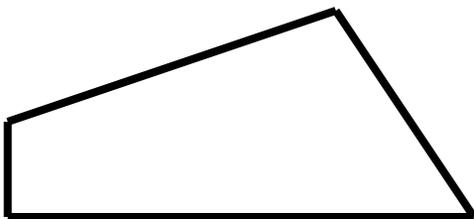
I quadrilateri scaleni non hanno lati paralleli e gli angoli non sono uguali.



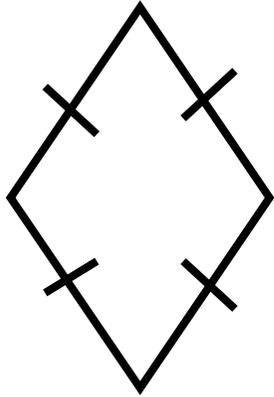
E' un *trapezio*.



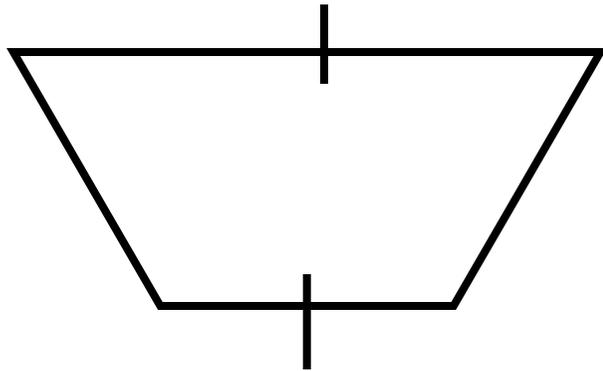
E' un *parallelogramma*.



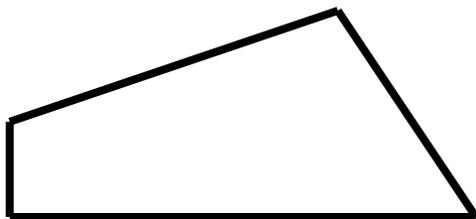
E' un *quadrilatero scaleno*.



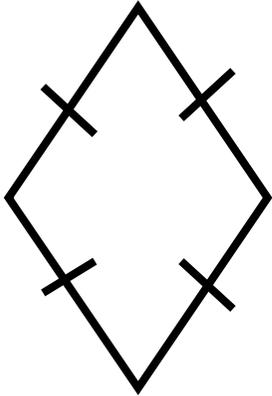
Quando un quadrilatero ha almeno due lati paralleli, si chiama...



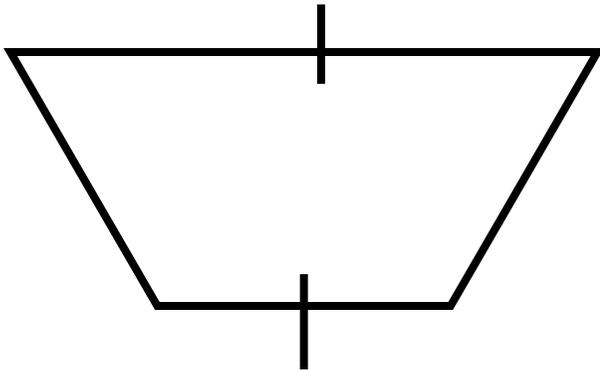
Quando un quadrilatero ha due coppie di lati paralleli e gli angoli opposti sono uguali si chiama...



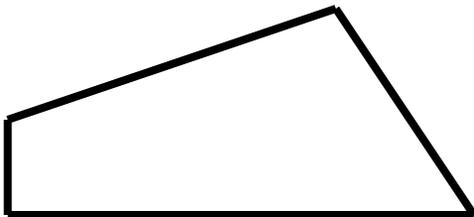
Quando i quadrilateri non hanno lati paralleli e gli angoli non sono uguali, si chiamano...



Il trapezio è un quadrilatero che ha...

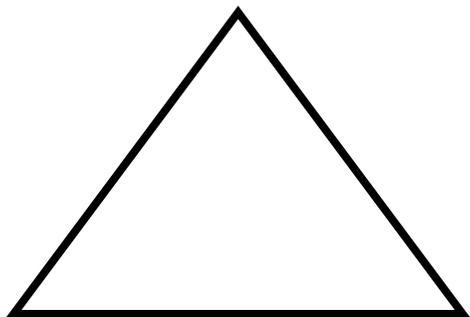


Il parallelogramma è un quadrilatero che ha...

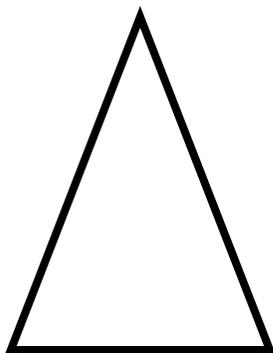


I quadrilateri scaleni...

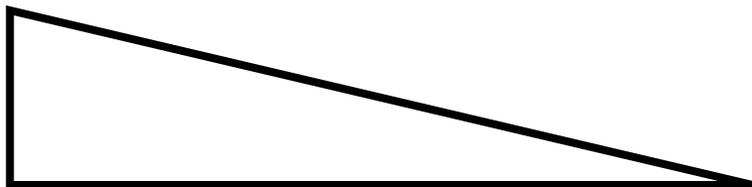
TRIANGOLI: EQUILATERI - ISOSCELI - SCALENI



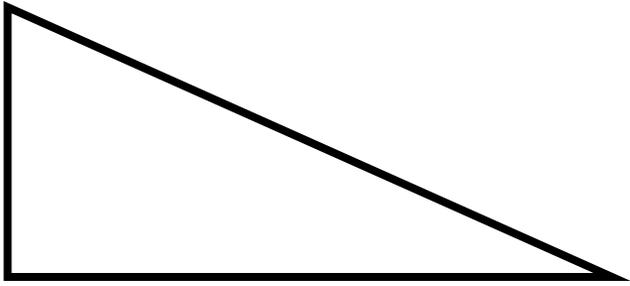
Quando i triangoli hanno tutti i tre lati uguali si chiamano *triangoli equilateri*.



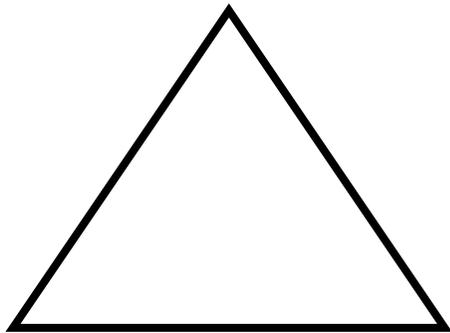
Quando i *triangoli* hanno solo due lati uguali si chiamano *isosceli*.



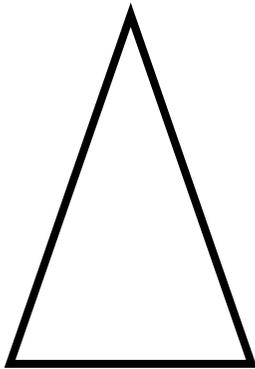
Quando i *triangoli* non hanno nessun lato uguale si chiamano *scaleni*.



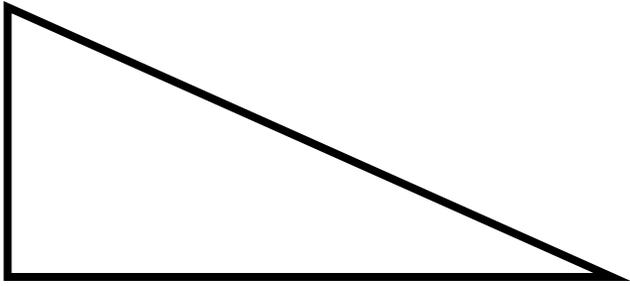
Quando i triangoli hanno tutti i tre lati uguali si chiamano *triangoli equilateri*.



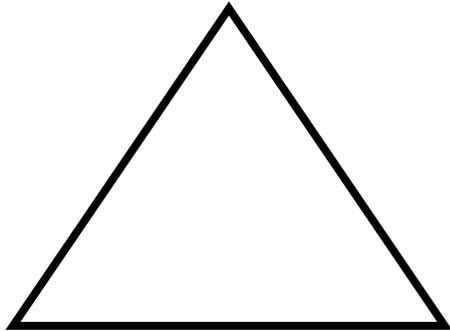
Quando i *triangoli* hanno solo due lati uguali si chiamano *isosceli*.



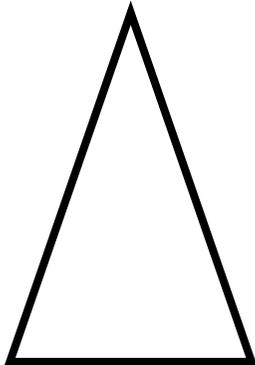
Quando i *triangoli* non hanno nessun lato uguale si chiamano *scaleni*.



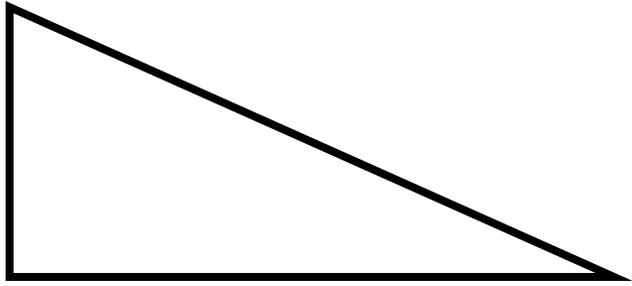
E' un *triangolo equilatero*.



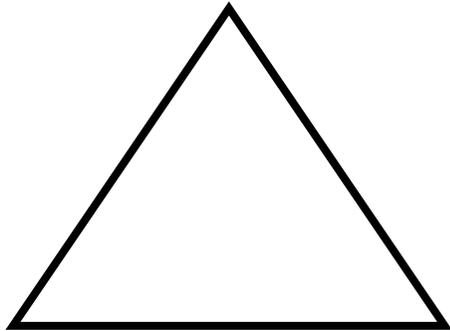
E' un *triangolo isoscele*.



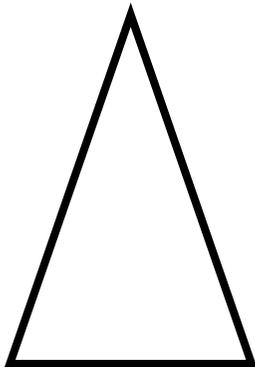
E' un *triangolo scaleno*.



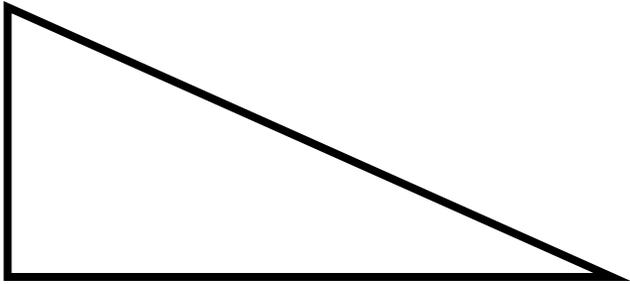
Quando i triangoli hanno solo
due lati uguali si chiamano...



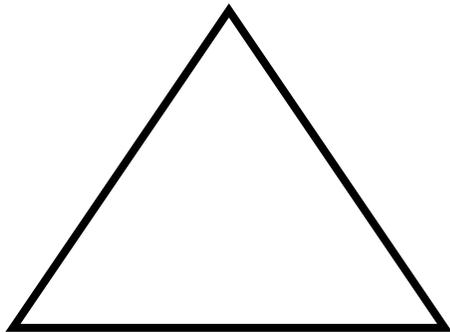
Quando i triangoli hanno tutti
i tre lati uguali si chiamano...



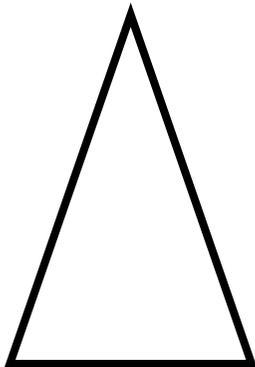
Quando i triangoli non hanno
nessun lato uguale si chiamano...



I triangoli equilateri hanno...

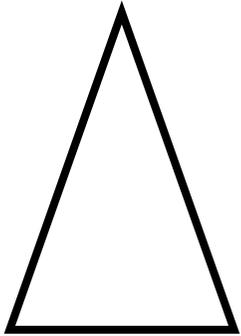


I triangoli isosceli hanno...

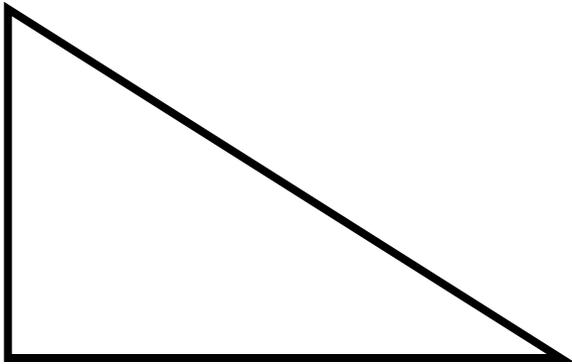


I triangoli scaleni hanno...

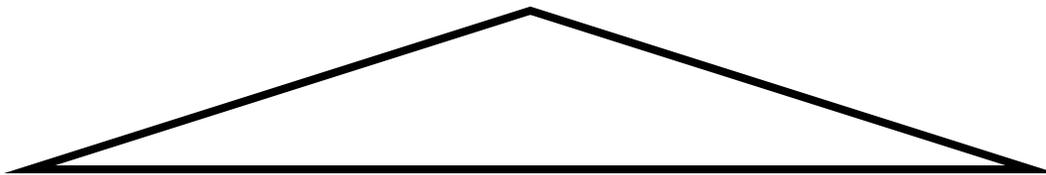
TRIANGOLI : ACUTANGOLI - RETTANGOLI - OTTUSANGOLI



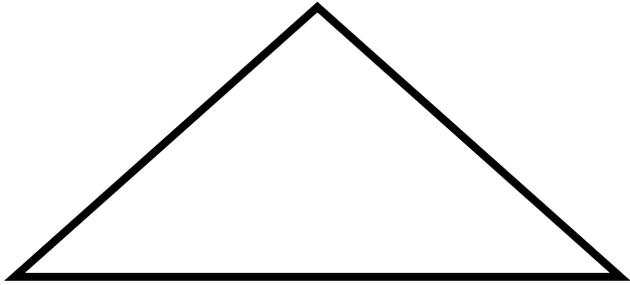
Quando i triangoli hanno i tre angoli acuti si definiscono *triangoli acutangoli*.



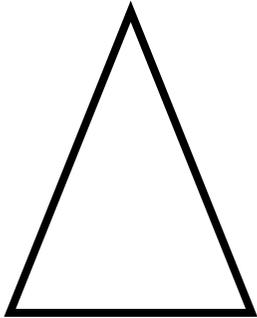
Quando i triangoli hanno un angolo retto si chiamano *triangoli rettangoli*.



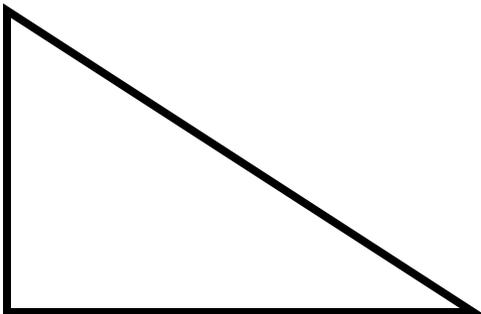
Quando i triangoli hanno un angolo ottuso si chiamano *triangoli ottusangoli*.



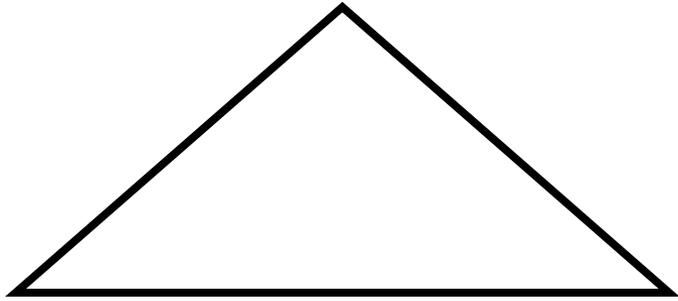
Quando i triangoli hanno i tre angoli acuti si definiscono *triangoli acutangoli*.



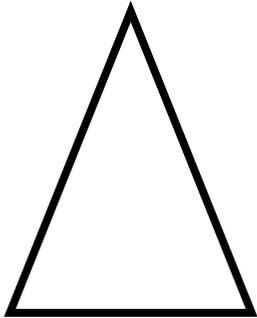
Quando i triangoli hanno un angolo retto si chiamano *triangoli rettangoli*.



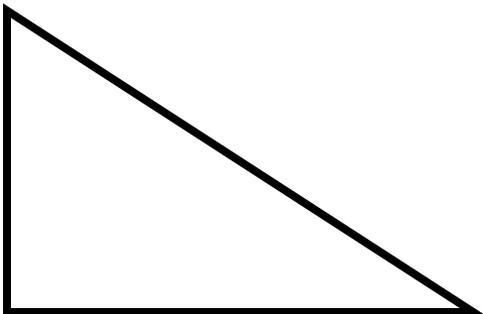
Quando i triangoli hanno un angolo ottuso si chiamano *triangoli ottusangoli*.



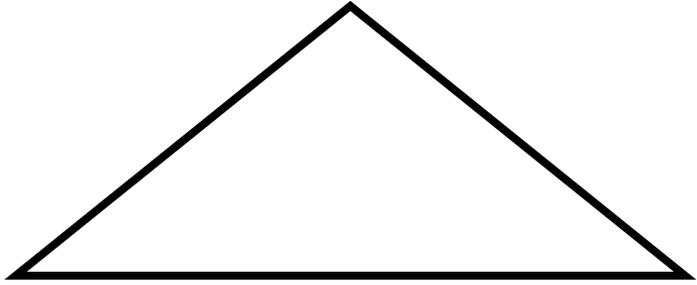
E' un *triangolo rettangolo*.



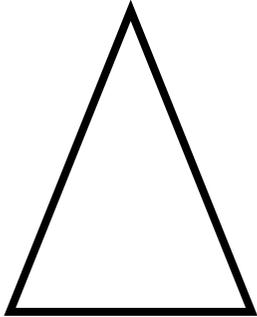
E' un *triangolo acutangolo*.



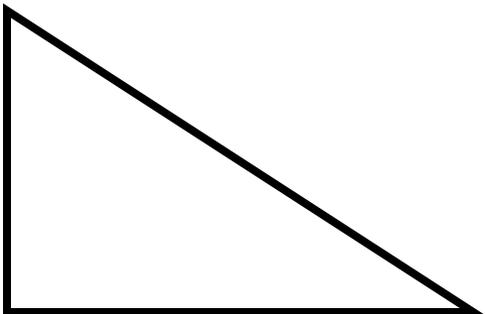
E' un *triangolo ottusangolo*.



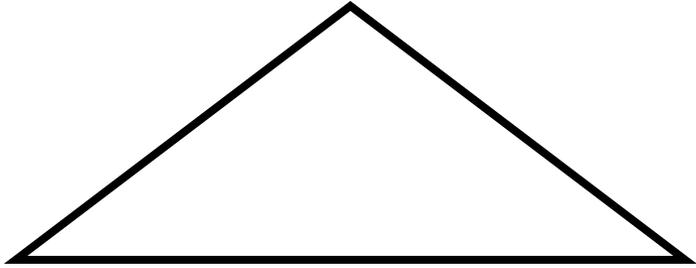
Quando i triangoli hanno i tre angoli acuti, si chiamano...



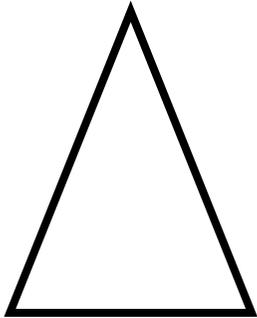
Quando i triangoli hanno un angolo retto, si chiamano...



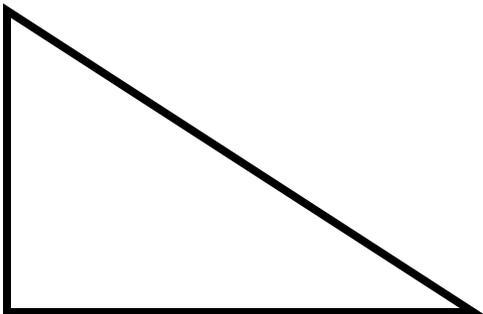
Quando i triangoli hanno un angolo ottuso, si chiamano...



I triangoli acutangoli hanno...

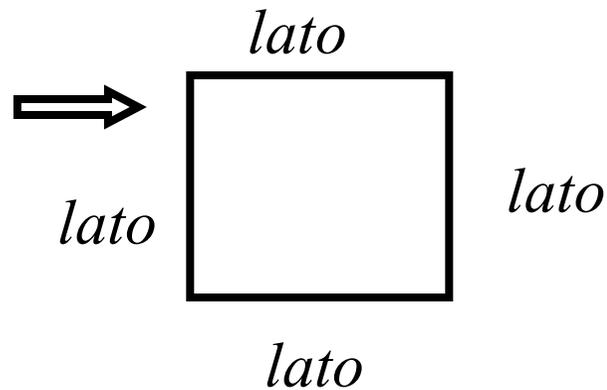


I triangoli rettangoli hanno...

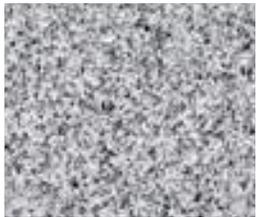


I triangoli ottusangoli hanno...

AREA - PERIMETRO

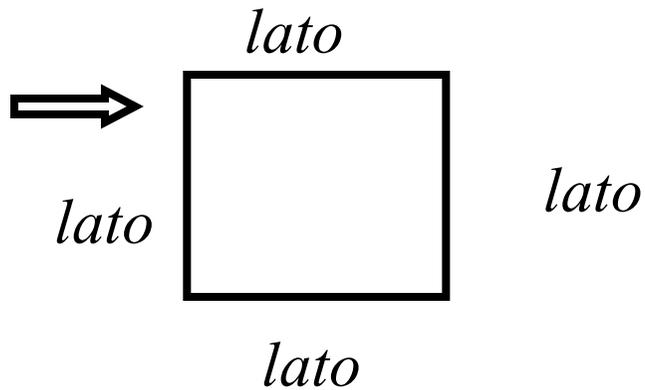


In ogni poligono si dice *perimetro* la somma della misura dei suoi lati.
(*lato + lato + lato + lato*).

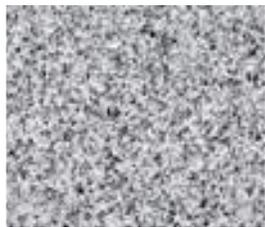


superficie

In ogni poligono si dice *area* la misura della sua superficie.

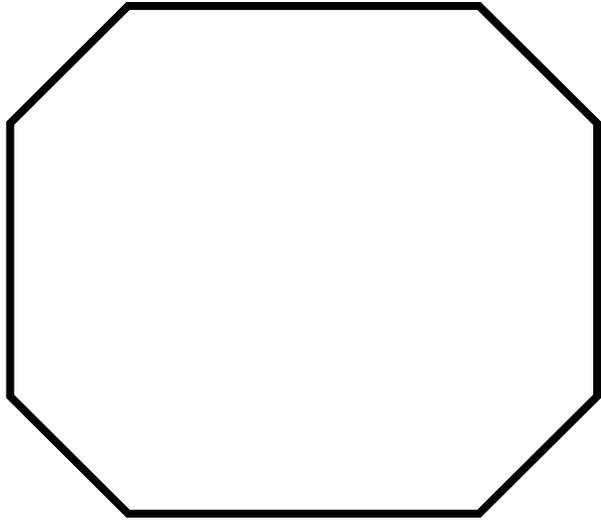


In ogni poligono si dice *area* la misura della sua superficie.

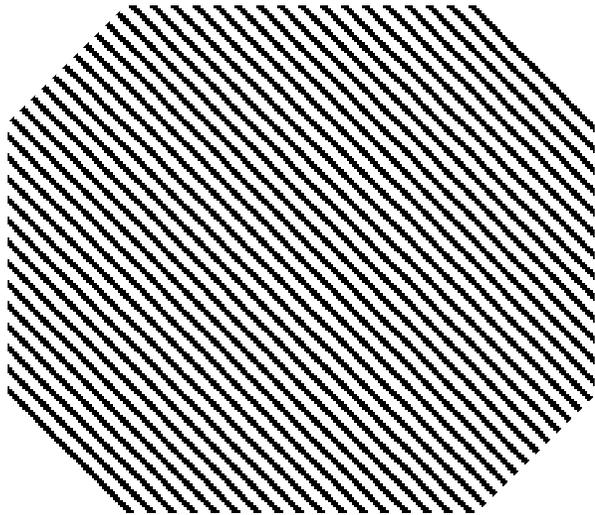


superficie

In ogni poligono si dice *perimetro* la somma della misura dei suoi lati.
(*lato + lato + lato + lato*).



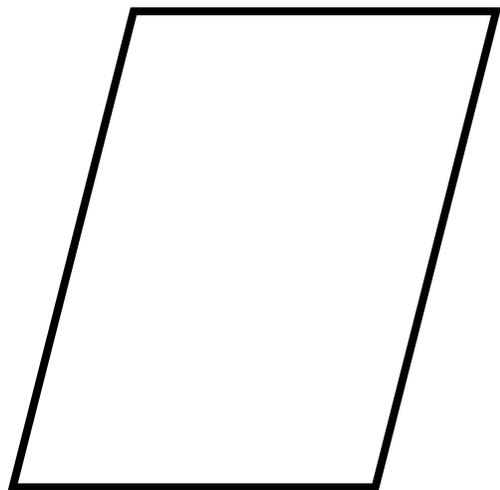
Si chiama perimetro...



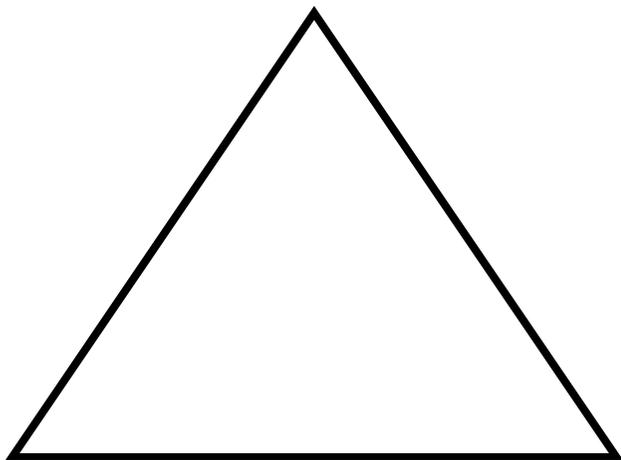
Si chiama area...



E' il perimetro.



E' l'area.

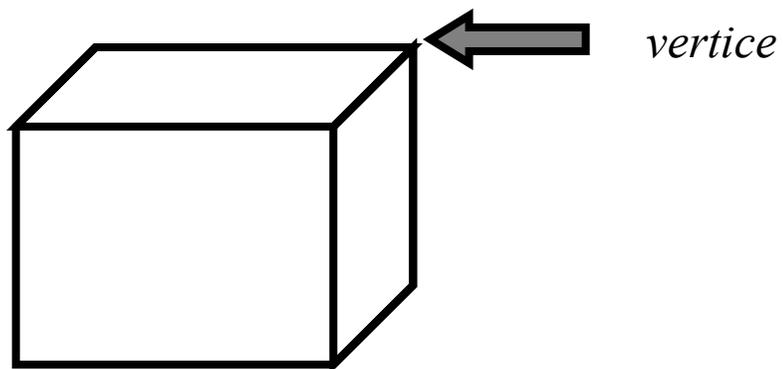


In ogni poligono la somma della misura dei suoi lati si chiama...

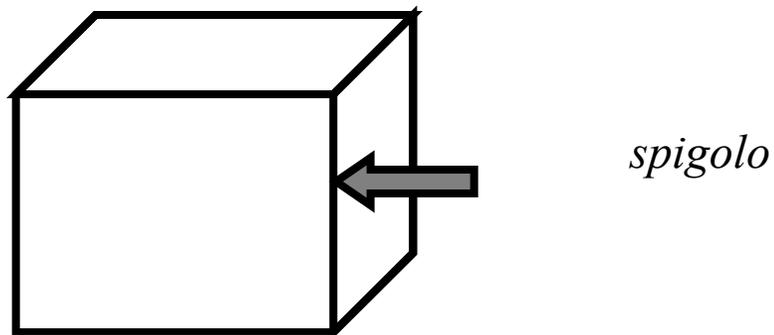


In ogni poligono la misura della sua superficie si chiama...

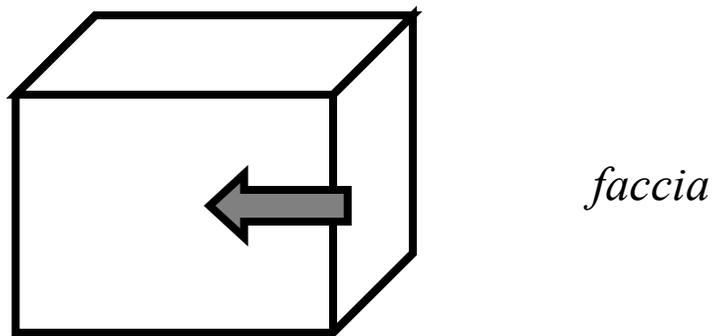
I SOLIDI: IL VERTICE - LO SPIGOLO - LE FACCE



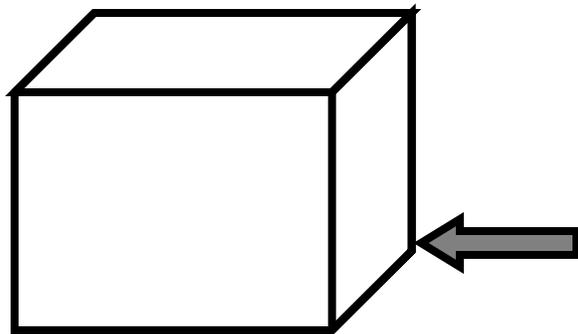
Il vertice è il punto d'incontro di tre spigoli o tre facce.



Lo spigolo è l'incontro di due facce.

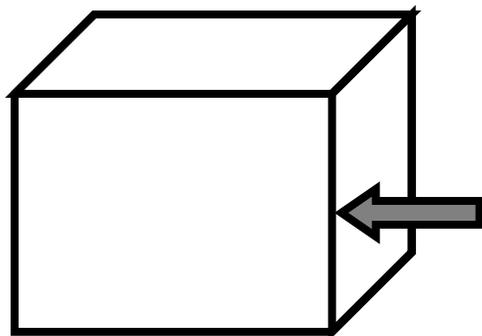


Le facce sono i confini dei solidi ed hanno due sole dimensioni: lunghezza e larghezza.



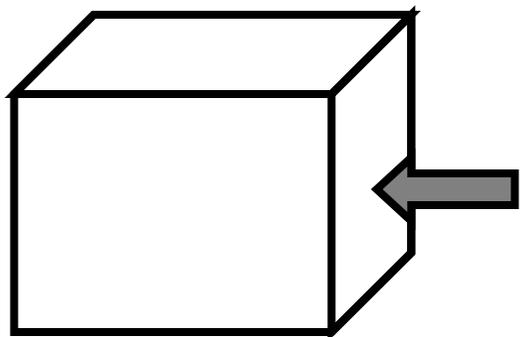
vertice

Lo spigolo è l'incontro di due facce.



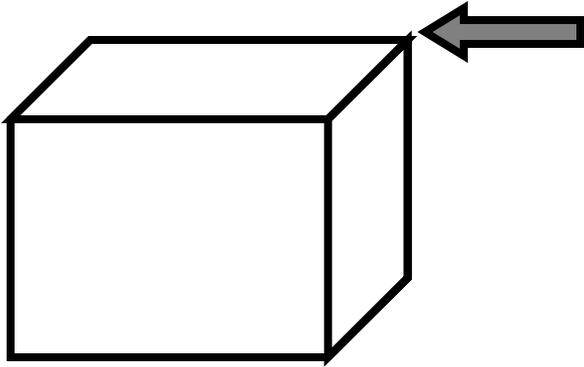
spigolo

Il vertice è il punto d'incontro di tre spigoli o tre facce.

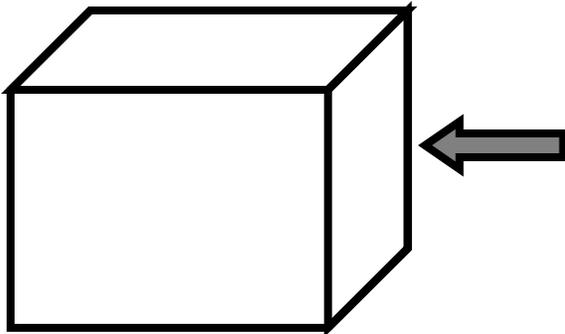


faccia

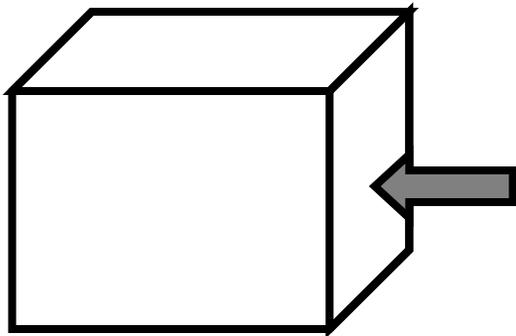
Le facce sono i confini dei solidi ed hanno due sole dimensioni: lunghezza e larghezza.



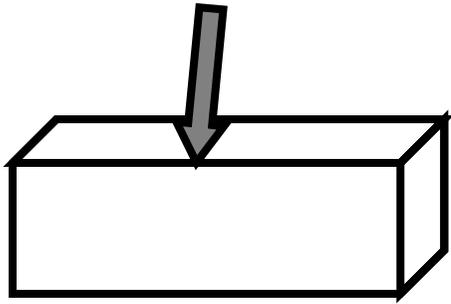
E' una *faccia*.



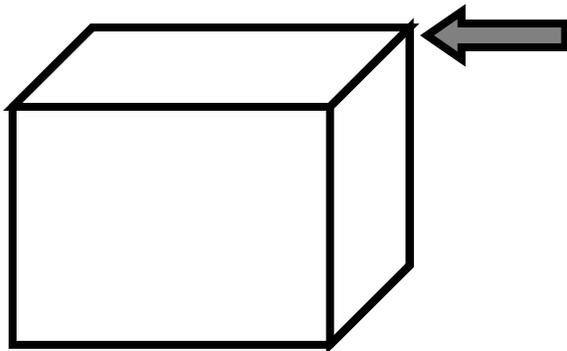
E' un *vertice*.



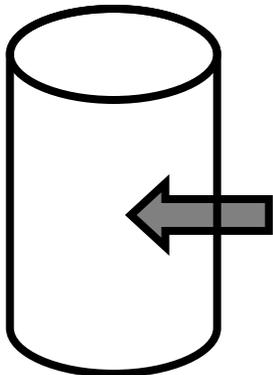
E' uno *spigolo*.



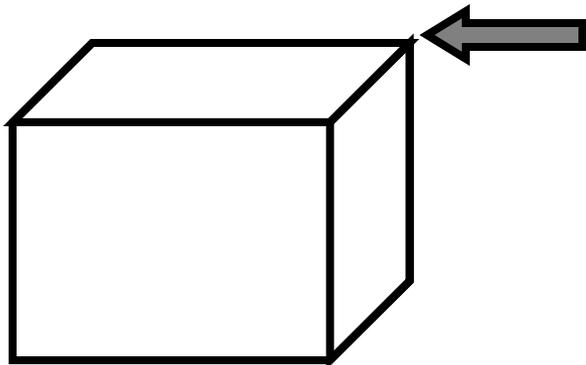
E' il punto d'incontro di tre spigoli o tre facce, si chiama...



E' il punto d'incontro di due facce, si chiama...

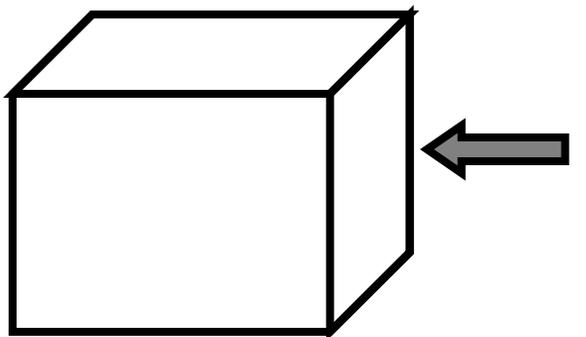


Sono i confini dei solidi si chiamano...



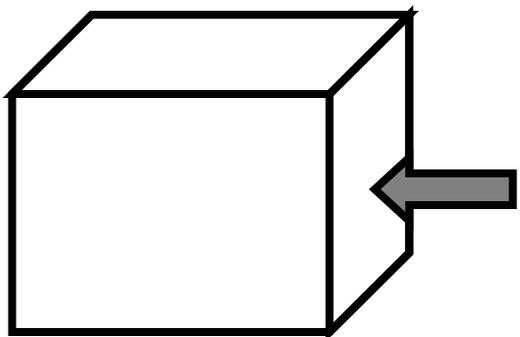
vertice

Il vertice è...



spigolo

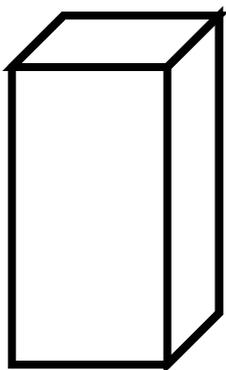
Lo spigolo è...



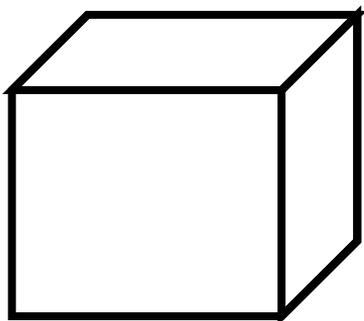
faccia

Le facce sono...

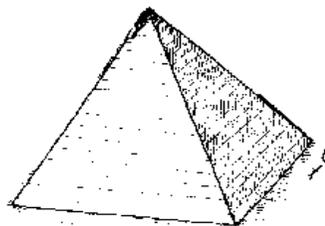
I SOLIDI: PARALLELEPIPEDO - CUBO - PIRAMIDE



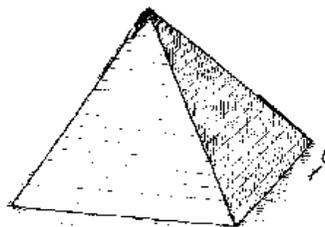
Il parallelepipedo è una figura solida che ha otto facce, otto spigoli e otto vertici; ma le facce e gli spigoli possono avere dimensioni diverse.



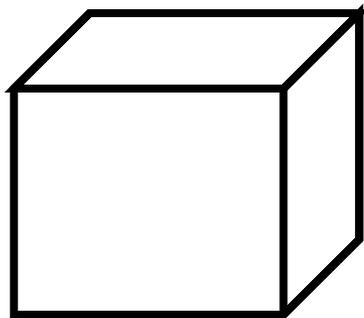
Il cubo ha anch'esso otto facce, otto spigoli e otto vertici ma tutti uguali.



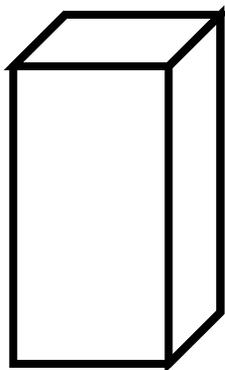
La piramide ha quattro facce laterali a forma triangolare, mentre ha la base a forma quadrata.



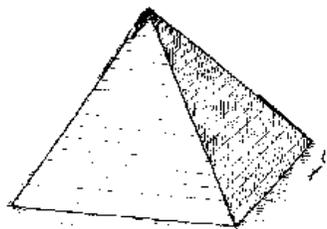
Il parallelepipedo è una figura solida che ha otto facce, otto spigoli e otto vertici; ma le facce e gli spigoli possono avere dimensioni diverse.



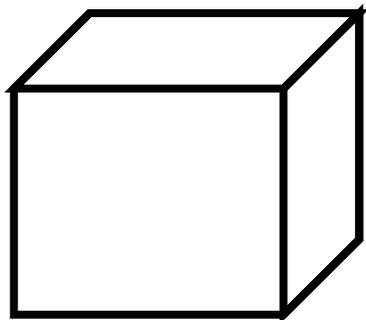
Il cubo, ha anch'esso, otto facce, otto spigoli e otto vertici ma tutti uguali.



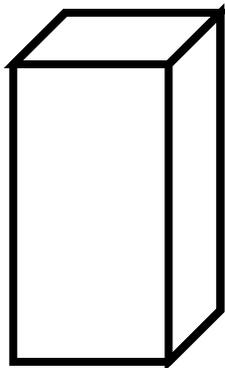
La piramide ha quattro facce laterali a forma triangolare, mentre ha la base a forma quadrata.



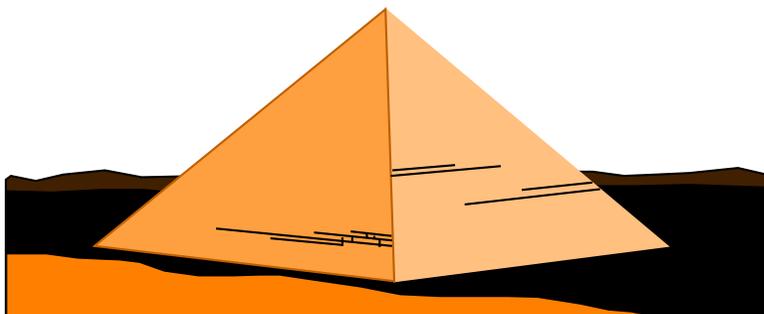
E' un *parallelepipedo*.



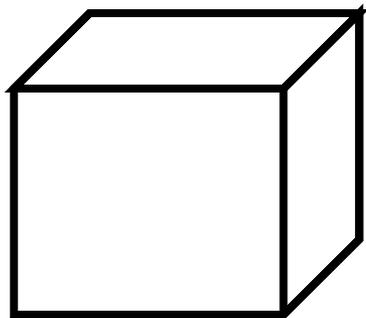
E' un *cubo*.



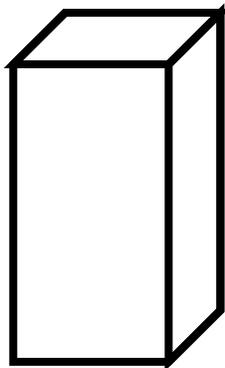
E' una *piramide*.



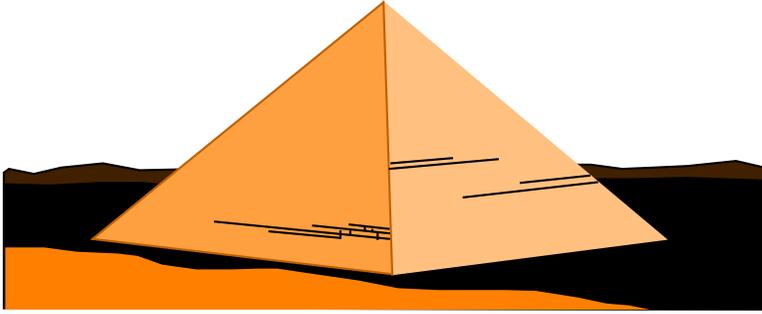
Il parallelepipedo è una figura solida che ha...



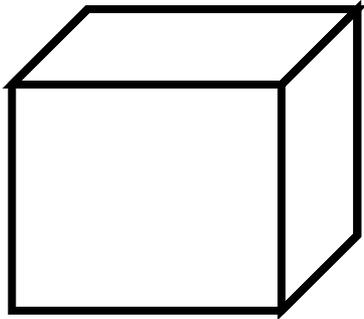
Il cubo è una figura solida che ha...



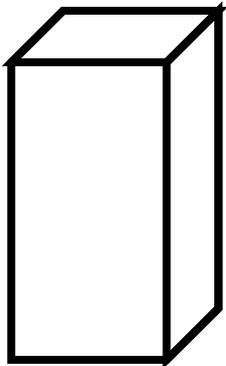
La piramide è una figura solida che ha...



Una figura solida che ha otto
facce, otto spigoli e otto vertici,
ma le facce e gli spigoli possono
avere dimensioni diverse si
chiama...

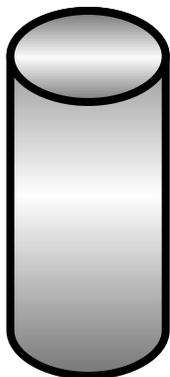


La figura solida che ha otto
facce, otto spigoli e otto vertici
uguali, è un...

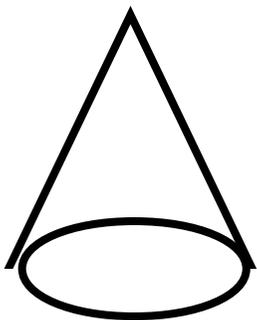


La figura solida che ha quattro
facce laterali a forma triangolare,
mentre la base ha forma quadrata,
si chiama...

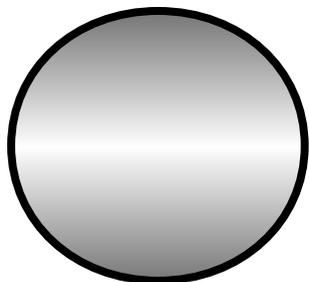
CILINDRO - CONO - SFERA



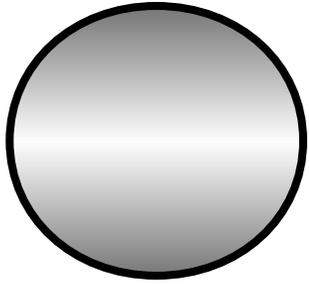
Facendo ruotare un rettangolo, tenendo fermo un lato, otteniamo un *cilindro*, che ha due basi circolari ed ha una superficie laterale rotonda.



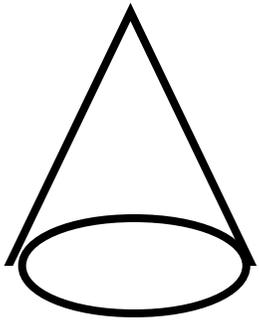
Se facciamo ruotare un triangolo rettangolo intorno ad un cateto otteniamo un *cono*, che ha una base circolare ed una superficie laterale che termina a punta.



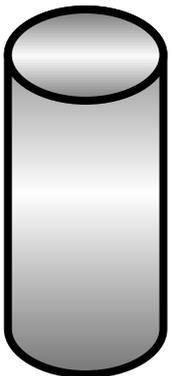
Se facciamo ruotare un semicerchio intorno al diametro, otteniamo una *sfera*, che è formata da una superficie curva i cui punti sono tutti equidistanti dal centro.



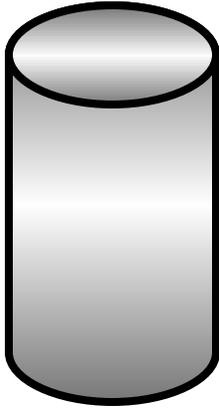
Facendo ruotare un rettangolo, tenendo fermo un lato, otteniamo un *cilindro*, che ha due basi circolari ed ha una superficie laterale rotonda.



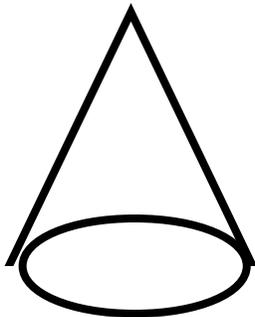
Se facciamo ruotare un triangolo rettangolo intorno ad un cateto otteniamo un *cono*, che ha una base circolare ed una superficie laterale che termina a punta.



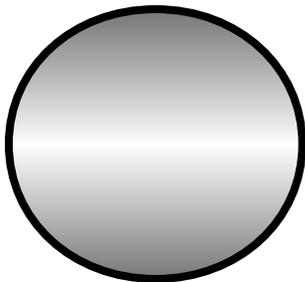
Se facciamo ruotare un semicerchio intorno al diametro, otteniamo una *sfera*, che è formata da una superficie curva i cui punti sono tutti equidistanti dal centro.



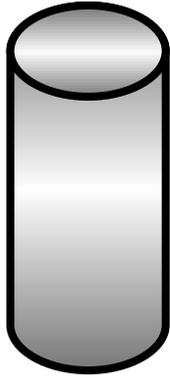
E' una *sfera*.



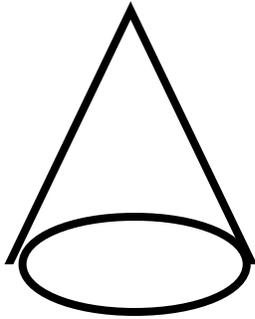
E' un *cono*.



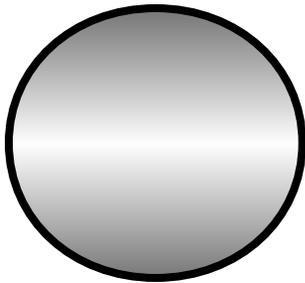
E' un *cilindro*.



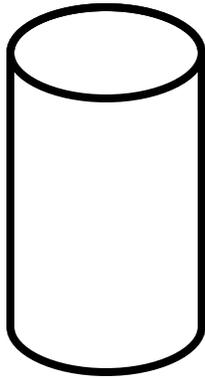
Il *cilindro* ha...



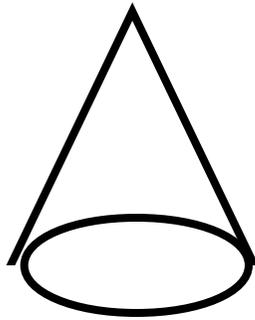
La *sfera* ha...



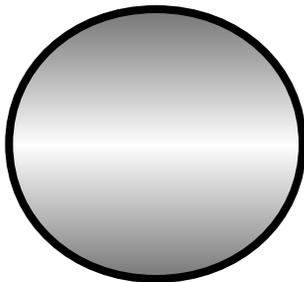
Il *cono* ha...



Ha due basi circolari ed una superficie laterale rotonda, si chiama...



Ha una superficie curva i cui punti sono tutti equidistanti dal centro.
Si chiama...



Ha una base circolare ed una superficie laterale che termina a punta.
Si chiama...