



CLASSE: 4ALSU

MATERIA: MATEMATICA

DOCENTE: BASSIS STEFANO

Anno scolastico: 2025/2026

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

ASSE CULTURALE MATEMATICO

competenze chiave	competenze base	abilità	conoscenze
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali.	Confrontare e analizzare figure geometriche, individuandone invarianti e relazioni	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare nel piano cartesiano un'ellisse di data equazione e conoscere il significato dei suoi parametri Rappresentare nel piano cartesiano un'iperbole di data equazione e conoscere il significato dei suoi parametri 	<ul style="list-style-type: none"> Ellisse e iperbole.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Spirito di iniziativa e intraprendenza	Individuare strategie appropriate per risolvere problemi	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere semplici problemi su ellisse e iperbole. Risolvere semplici problemi su rette e coniche 	<ul style="list-style-type: none"> Ellisse e iperbole.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo algebrico in modelli non lineari, rappresentandole anche sotto forma grafica	<ul style="list-style-type: none"> Semplificare espressioni contenenti esponenziali e logaritmi, applicando in particolare le proprietà dei logaritmi Risolvere semplici equazioni e disequazioni esponenziali e logaritmiche 	<ul style="list-style-type: none"> La funzione esponenziale e le sue caratteristiche La definizione di logaritmo e le proprietà dei logaritmi La funzione logaritmica Equazioni e disequazioni esponenziali e logaritmiche
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali.	Saper costruire modelli di crescita o decrescita esponenziale o logaritmica	<ul style="list-style-type: none"> Tracciare il grafico di funzioni esponenziali e logaritmiche mediante l'utilizzo di opportune trasformazioni geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Funzioni, equazioni disequazioni esponenziali e logaritmiche
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Individuare il modello adeguato a risolvere un problema di conteggio	<ul style="list-style-type: none"> Saper calcolare permutazioni, disposizioni e combinazioni, semplici o con ripetizioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Calcolo combinatorio

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Spirito di iniziativa e intraprendenza	Utilizzare modelli probabilistici per risolvere problemi ed effettuare scelte consapevoli	<ul style="list-style-type: none"> Calcolare la probabilità di un evento secondo la definizione classica, anche utilizzando le regole del calcolo combinatorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Definizione di probabilità

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

EQUAZIONI DELLE CONICHE

Richiami sulla parabola sulla circonferenza
 Ellisse e le sue caratteristiche
 Iperbole e le sue caratteristiche
 Iperbole equilatera e funzione omografica
 Le coniche e le rette

FUNZIONI ED EQUAZIONI ESPONENZIALI

Le potenze ad esponente reale
 La funzione esponenziale
 Equazioni e disequazioni esponenziali

FUNZIONI ED EQUAZIONI LOGARITMICHE

La funzione logaritmica
 Proprietà dei logaritmi.
 Equazioni e disequazioni logaritmiche

CALCOLO COMBINATORIO

Introduzione al calcolo combinatorio
 Disposizioni, permutazioni e combinazioni
 Il teorema del binomio di Newton.

PROBABILITÀ

Introduzione al calcolo delle probabilità
 Valutazione della probabilità secondo la definizione classica
 I primi teoremi sul calcolo delle probabilità
 Probabilità composte ed eventi indipendenti
 Il teorema delle probabilità totali e il teorema di Bayes.

LE FUNZIONI E LE LORO PROPRIETÀ

Concetto di funzione e loro classificazione. Dominio di una funzione numerica e studio del segno. Le funzioni iniettive, suriettive e biiettive. Funzioni crescenti, decrescenti e monotone. Funzioni pari e funzioni dispari.

Attività del docente	Attività dello studente	Materiali, spazi e metodi utilizzati
Lezioni frontali strutturate	Presa degli appunti su quaderno.	Per quanto riguarda gli argomenti



seguendo sia percorsi deduttivi che induttivi.	Rilettura a casa degli appunti presi in classe.	da trattare e da sviluppare, si ritiene indispensabile l'uso sistematico del libro di testo, supporto fondamentale di tutta
Utilizzo di strumenti multimediali quali presentazioni in Power Point con supporti audiovisivi, LIM, applicazioni specifiche della disciplina.	Rielaborazione di quanto studiato creando schemi e mappe concettuali. Rilettura a casa degli esercizi svolti in classe. Esecuzione di esercitazioni in classe individuali, a piccoli gruppi con successiva correzione alla lavagna. Esecuzione dei compiti assegnati per casa.	l'attività svolta a casa dallo studente, sia per la parte teorica che per la parte pratica. Occasionalmente potranno essere condivise con gli alunni materiali contenenti esercizi e/o Ulteriori spiegazioni di alcuni argomenti affrontati in classe. Eventualmente gli studenti possono utilizzare la versione multimediale del libro di testo, visualizzabile su PC o Tablet, e qualche applicazione specifica della disciplina, consigliata dal docente. Le lezioni avverranno prevalentemente in aula, eventualmente nel laboratorio di informatica.

VALUTAZIONE:

CONOSCENZE	VALUTAZIONE	ABILITA'	VALUTAZIONE	COMPETENZE	VALUTAZIONE
Complete e approfondite con apporti personali	9-10	Lo studente non commette errori né imprecisioni. Sa applicare le procedure e le conoscenze con disinvolta anche in contesti nuovi e impegnativi.	9-10	Comunica efficacemente. E' in grado di rielaborare criticamente in ampi contesti le conoscenze e le abilità possedute. Utilizza strumenti e metodi in modo trasversale	Eccellente/ottimo



Complete e approfondite	8	Lo studente non commette errori ma incorre in qualche imprecisione. Dimostra piena comprensione degli argomenti e sa applicare con sicurezza le conoscenze	8	Competenze teoriche e pratiche che gli consentono di portare avanti compiti autonomamente anche in contesti di lavoro e/o di studio non noti. Comunica efficacemente con linguaggio specifico della disciplina	Buono
Complete ma non approfondite	7	Lo studente commette	7	Possiede competenze	Discreto
		qualche errore, ma spesso non di rilievo. Sa applicare le conoscenze, ma incontra qualche difficoltà nei compiti più impegnativi		teoriche e pratiche per portare avanti compiti anche più articolati in contesti noti	
Abbastanza complete ma non approfondite	6	Lo studente sa applicare le conoscenze in compiti semplici senza errori di rilievo	6	Possiede competenze teoriche e pratiche per portare avanti compiti semplici in contesti noti usando strumenti e metodi semplici	Sufficiente
Superficiali e incomplete	5	E' in grado di impostare gli esercizi ma commette errori di rilievo nell'esecuzione, oppure è in grado di procedere solo se guidato	5	Inadeguate	Mediocre
Lacunose e superficiali	4	Lo studente commette errori di rilievo nell'applicazione delle conoscenze anche nell'esecuzione di compiti semplici	4	Inadeguate	Insufficiente



Pressoché nulle	2-3	Lo studente non è in grado di risolvere gli esercizi assegnati	2-3	Inadeguate	Gravemente insufficiente
-----------------	-----	--	-----	------------	--------------------------