



Lærerveiledning - Rotasjon rundt et punkt



Introduksjon



Scratch



Oppgave

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å rotere en figur rundt et punkt.



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk

Trinn: 3.-10. trinn

Tema: Rotasjon

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 7. årstrinn:** beskrive og gjennomføre speiling, rotasjon og parallellforskyvning
- ☐ **Matematikk, 7. årstrinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
- ☐ **Matematikk, 10. årstrinn:** bruke koordinater til å avbilde figurer og utforske egenskaper ved geometriske former, med og uten digitale verktøy

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke matematiske begreper til å forklare hvordan rotasjon rundt et punkt fungerer.
- ☐ Elevene kan bruke matematiske begreper til å beskrive figurenes posisjon og bevegelse i koordinatsystemet.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og presentere skriftlig eller muntlig figurens rotasjon og bevegelse.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å lage flere figurer og bevegelser om flere punkter.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen



Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. [Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner



Denne oppgaven kan kombineres med oppgaven som handler om [rotasjon rundt egen akse](#), og elevene kan for eksempel få i oppgave å beskrive og forklare forskjeller og likheter.

Lisens: CC BY-SA 4.0