

Lærerveiledning - Rotasjon rundt egen akse

Kurs: Scratch

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å rotere en figur rundt egen akse. Anbefaler å gjøre oppgaven rotasjon rundt et punkt

(../rotasjon%20rundt%20punkt/rotasjon%20rundt%20punkt.html) først.

Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk

Trinn: 3-7. trinn

Tema: Rotasjon

Tidsbruk: Enkeltime

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

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.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å kunne presentere skriftlig eller muntlig figurens rotasjon og bevegelse ved bruk av matematiske begreper.

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/ (<http://scratch.mit.edu/>).

Fremgangsmåte

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

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 et punkt (../rotasjon%20rundt%20punkt/rotasjon%20rundt%20punkt.html), og elevene kan for eksempel få i oppgave å beskrive og forklare forskjeller og likheter.