

Lærerveiledning - Rotasjon rundt egen akse

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Scratch Tema: Blokkbasert Fag: Matematikk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å rotere en figur rundt egen akse. Anbefaler å gjøre oppgaven rotasjon rundt et punkt (../rotasjon_rundt_punkt/rotasjon_rundt_punkt.html) først.



Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk

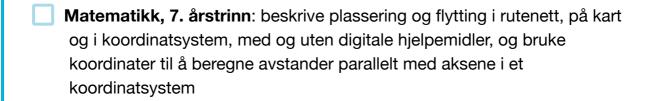
Trinn: 3-7. trinn

Tema: Rotasjon

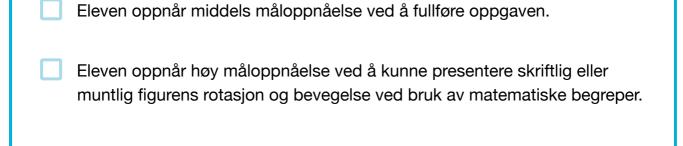
Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

Matematikk, 7. årstrinn: beskrive og gjennomføre speiling, rotasjon og	g
parallellforskyvning	



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



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_rundt_punkt/rotasjon_rundt_punkt.html), og elevene kan for eksempel få i oppgave å beskrive og forklare forskjeller og likheter.