

Lærerveiledning - Rotasjon rundt et punkt

Kurs: Scratch

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: 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
- ☐ **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/ (<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%20rundt%20punkt/rotasjon%20rundt%20punkt.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 egen akse ([../rotasjon/rotasjon.html](#)), og elevene kan for eksempel få i oppgave å beskrive og forklare forskjeller og likheter.