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

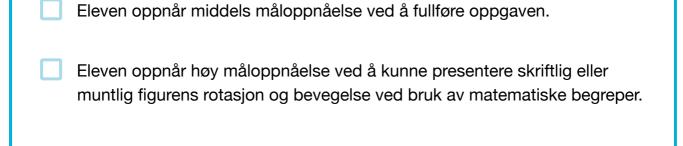
Tema: Rotasjon

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- Matematikk, 7. årstrinn: beskrive og gjennomføre speiling, rotasjon og 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

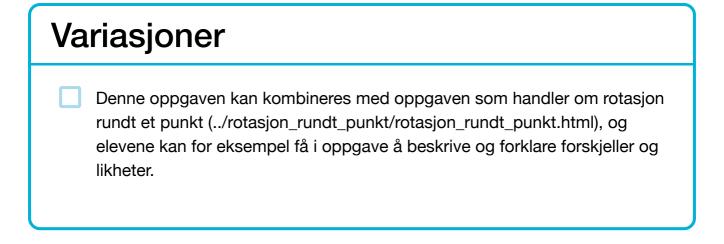


Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Ingen
Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/).

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.



Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)