

# Lærerveiledning - Skilpaddefraktaler

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python Tema: Tekstbasert

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære å bygge fraktaler ved bruk av skilpaddekunst fra tidligere oppgaver. Denne oppgaven burde sees i sammenheng med Skilpadder hele veien (../skilpadder\_hele\_veien/skilpadder\_hele\_veien.html).



#### Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, Kunst og håndtverk, programmering

Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

**Tema**: Fraktaler, geometriske mønster, løkker, tester, rekursjon

Tidsbruk: Dobbelttime

### Kompetansemål

<b>Matematikk, 7.trinn</b> : utforske og beskrive strukturer og forandringer i geometriske mønster og tallmønster med figurer, ord og formler
<b>Matematikk, 10.trinn</b> : undersøke geometriske mønstre, finne ulike geometriske figurer og beskrive og presentere hvordan disse er sammensatt for å danne en helhet
Kunst og håndtverk, 4. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer

Programmering, valgfag: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Forslag til læringsmål
1 01014g til 1601111g011141
Elevene kan bruke matematiske begreper til å beskrive geometriske mønster og fraktaler.
Elevene kan bruke løkker, tester og rekursjon til å generere geometriske mønster og fraktaler.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og beskrive muntlig hva som skjer.
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og beskrive
<ul> <li>Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og beskrive muntlig hva som skjer.</li> <li>Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på</li> </ul>
<ul> <li>Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og beskrive muntlig hva som skjer.</li> <li>Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på</li> </ul>
<ul> <li>Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven og beskrive muntlig hva som skjer.</li> <li>Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven og lage egne mønster og fraktaler.</li> </ul>

#### Fremgangsmåte

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

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

### Variasjoner

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

#### Eksterne ressurser

- Fun with Fractals (https://www.youtube.com/watch?v=XwWyTts06tU) forklarer fraktaler og gir noen kule eksempler (engelsk)
- Doodling in Math Class: DRAGONS (https://www.youtube.com/watch? v=EdyociU35u8) går nærmere inn på mønsteret i denne oppgaven (engelsk)
- Et kjappt søk på "fractals" på YouTube (https://www.youtube.com/results? search\_query=fractals) finner mange kule videoer med ulike mønster.

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