

Lærarrettleiing - Rotasjon kring eit punkt

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch Tema: Blokkbasert Fag: Matematikk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lære å rotere ein figur kring eit punkt.



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Rotasjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

	Matematikk, 7. trinn : beskrive og gjennomføre spegling, rotasjon og parallellforskyving
	Matematikk, 7. trinn : beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
	Matematikk, 10. trinn : bruke koordinatar til å avbilde figurar og utforske eigenskapar ved geometriske former, med og utan digitale verktøy

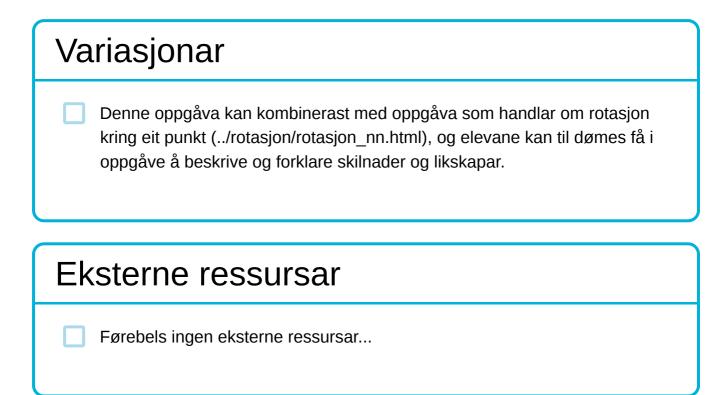
Forslag til læringsmål Elevane kan bruke matematiske omgrep til å forklare korleis rotasjon kring eit punkt fungerer. Elevane kan bruke matematiske omgrep til å beskrive posisjonen til figurane og rørsle i koordinatsystemet. Forslag til vurderingskriterium Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva og presentere figuren sin rotasjon og rørsle skriftleg eller munnleg. Eleven syner høg måloppnåing ved å lage fleire figurar og rørsler om fleire punkt. Føresetnader og utstyr Føresetnader: Ingen, fin introduksjon til Scratch. Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (https://scratch.mit.edu/). Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå

oppgåveteksten. (../rotasjon_rundt_punkt/rotasjon_rundt_punkt_nn.html)

Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.



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