

# ● 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

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å kunne presentere skriftlig eller muntlig figurens rotasjon og bevegelse ved bruk av matematiske begreper.

## 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/) (<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.

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