

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/>).

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>)